



**Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação**
Universidade Europeia

2021

**Gabriel
Ruggiero**

**QUADRINHOS E INTERNET; AVALIAÇÃO
DO DESENVOLVIMENTO E
TRANSFORMAÇÕES NAS NARRATIVA
GRÁFICAS DESENHADAS NA REDE
SOCIAL “INSTAGRAM”**



Gabriel Ruggiero

**QUADRINHOS E INTERNET; AVALIAÇÃO DO
DESENVOLVIMENTO E
TRANSFORMAÇÕES NAS NARRATIVAS
GRÁFICAS DESENHADAS NA REDE SOCIAL
“INSTAGRAM”**

Dissertação apresentada ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor Eduardo Côrte-Real, Professor Associado do IADE.

Otavia, Ernesto, Neto, Laura e Marvin são alguns nomes que eu gostaria de eternizar nesta tese de mestrado. Talvez como uma recompensa pelo tempo perdido longe deles.

“O impossível é só questão de opinião.”
Charlie Brown Jr.

agradecimentos

Primeiramente, eu gostaria de agradecer ao meu professor e orientador Eduardo Côrte-Real que me ajudou não somente durante a escrita desta tese, mas também em todo o período em que estive na faculdade. Agradeço aos meus colegas do IADE. Agradeço também as minhas Professoras Vania Bitencour e Maria Beatriz Ardinghi, que moldaram o profissional que eu sou hoje. Agradeço a minha mãe Otavia Ruggiero, pela dedicação em minha criação, minha família e amigos por todo o suporte dado a mim.

palavras-chave

Instagram; Histórias em Quadrinhos; Arte sequencial; Webcomics;

resumo

O presente documento organiza e apresenta a investigação conduzida no Mestrado de Design e Cultura Visual de IADE - Universidade Europeia que tem como intuito avaliar o desenvolvimento e transformações nas narrativas gráficas das histórias em quadrinhos na rede social Instagram. A análise centra-se nas características resultantes entre a forma de narrativa padrão das histórias em quadrinhos e a sua adaptação gráfica ao ser inserida na aplicação Instagram.

Para este propósito analisa os casos de estudo de alguns ilustradores da plataforma, já mundialmente reconhecidos. No âmbito de design, esta tese cruza diferentes campos disciplinares dentro da área nomeadamente estudos de cultura visual, na análise do conteúdo narrativos e relacionados a arte sequencial. A metodologia utilizada apresenta uma análise qualitativa das histórias em quadrinhos, segundo o modelo proposto em categorias fundamentais da criação de significado em arte sequencial e elabora uma análise dos resultados segundo padrões de ocorrências e exceções que resultam numa conclusão dos resultados obtidos.

A contribuição do conhecimento desta tese propõe: a contextualização alargamento teórico dos campos disciplinares para a análise histórias e quadrinhos originárias da aplicação Instagram e previsões deste segmento ainda se encontra em estagio embrionário.

Keywords

Instagram; Comics, Sequential Art, Webcomics

abstract

This academic paper organizes and presents the research conducted in the Master of Design and Visual Culture at IADE - Universidade Europeia. It aims to endorse the development and transformations of the graphic narrative in comic books on social media such as Instagram. The analysis focuses on the resulting characteristics between the standard narrative form of comic books and their graphic adaptation when shared on the application. For this purpose, it analyzes the case studies of illustrators, recognized worldwide thanks to the platform. In the design area, this thesis crosses different disciplinary fields within the area that namely studies of visual culture, in the analysis of narrative content, and related to sequential art. The methodology used presents a qualitative analysis of comic books, according to the model proposed in fundamental categories of meaning creation in sequential art. It elaborates analysis of the results according to occurrences' patterns and exceptions that follow to a conclusion from the results obtained. The knowledge contributions of this thesis are the contextualization and theoretical expansion of the disciplinary fields for the analysis of comic books originating from the Instagram application and forecasts of this segment that is still in an embryonic stage.



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Imagem do livro Understandign Comics	11
https://www.comicartfans.com/	
Figura 2: Exemplo de continuidade em uma história em quadrinhos	15
https://www.asterix.com/	
Figura 3: Imagem da história em quadrinhos Les Amours de Monsieur Vieux Bois	17
https://www.gutenberg.ca/ebooks/	
Figura 4: Imagem da história em quadrinhos Yellow Kid	19
https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm	
Figura 5: Imagem da história em quadrinhos Watchmen e cena do filme Watchmen	22
http://www.watchmencomicmovie.com/ ; http://www.watchmencomicmovie.com/	
Figura 6: Imagem da história em quadrinhos de Calvin e Haroldo	23
https://www.calvinandhobbes.com/	
Figura 7: Post de @skottieyoun no Instagram	24
Sem link	
Figura 8: Post de @astrolovesu	25
https://www.instagram.com/astrolovesu/	
Figura 9: Post de Jude Devir	28
https://www.instagram.com/jude_devir/	
Figura 10: Postagem Marauders: Family	28
https://www.instagram.com/ana_godis/	
Figura 11: Exemplos de história em quadrinhos diversos.	29
https://www.instagram.com/ana_godis/	
https://www.instagram.com/shencomix/	
https://www.instagram.com/mercworks/	

https://www.instagram.com/paulomoreirap/	
Figura 12: Exemplo de tirinha que faz uso do quadro a quadro	30
https://www.instagram.com/_picolo/	
Figura 13: História em Quadrinhos de @nekoama no Instagram	31
https://www.instagram.com/nekoama/	
Figura 14: Exemplo da história em quadrinhos utilizando a opção. stories	33/34
https://www.instagram.com/leo_romero11/	
Figura 15: Post de @adamtots no Instagram	38
https://www.instagram.com/adamtots/	
Figura 16: Exemplos de usos diversas histórias em quadrinhos digitais	38
https://www.instagram.com/adamtots/	
Figura 17: Uso de emojis em histórias em quadrinhos	39/40
https://www.instagram.com/_picolo/	
Figura 18: Postagem de @art_veider	43
https://www.instagram.com/art_veider/	
Figura 19: Uso de legendas em história em quadrinhos do Instagram	44
https://www.instagram.com/adamtots/	
Figura 20: Postagem Marauders: Family	46
https://www.instagram.com/ana_godis/	
Figura 21: Imagem do mangá One Piece	48
https://onepieceex.net/mangas/	
Figura 22: Postagem no Instagram de @picolo	51
https://www.instagram.com/_picolo/	
Figura 23: Heroes, the series	53
https://www.nbc.com/heroes	
Figura 24: Série de postagens de @shencomix	53/54
https://www.instagram.com/shencomix/	

Figura 25: Post de @shencomix sobre a interrupção	55
https://www.instagram.com/shencomix/	
Figura 26: Série de postagens de @shencomix II	56
https://www.instagram.com/shencomix/	
Figura 27: Printscreen de @_picolo	63
https://www.instagram.com/_picolo/	

ÍNDICE

Resumo

Abstract

Índice de Figuras

Introdução	1
Contextualização / Antecedentes	3
1. Cultura Visual	9
1.1. Cultura Visual e a Sociedade Contemporânea	9
1.2. Cultura Visual e Quadrinhos (Comics)	13
2. Quadrinhos (Comics)	15
2.1. Etimologia	15
2.2. Breve História em Quadrinhos Contemporânea	16
2.2.1. História em Quadrinhos e a Cultura do Século XX	18
2.2.2. Semelhança com o Cinema	29
2.3. Quadrinhos (Comics) do Papel à Tela	21
2.4. História em Quadrinhos no Instagram	23
3. Arte Sequencial	27
3.1. Composição x Conteúdo	34
3.2. Composição Visual	36
3.2.1. Imagem	40
3.2.2. Texto	42
3.2.3. Imagem x Texto na Composição	45
3.2.4. Enquadramento	46
3.3. Sequência	49
3.3.1. Narrativa	51
3.3.2. Fluxo	57
4. Stakeholders no Futuro	69
5. Conclusão	61

Pósfacio	63
Lista de Referências	64

Introdução

O presente trabalho parte de um estudo cujo objecto é um fenómeno constituinte da Cultura Visual contemporânea e identifica problemas e soluções de Design Visual nas adaptações criativas de HQ, história em quadrinhos, ao meio Instagram. O mesmo organiza e apresenta a investigação conduzida no Mestrado de Design e Cultura Visual do IADE - Universidade Europeia e é constituído pelas seguintes partes:

- Breve introdução da cultura visual na sociedade contemporânea e a sua associação com as histórias em quadrinhos;
- Alusão à semelhança das histórias em quadrinhos com o cinema, para explicar como se iniciou a transição das histórias em quadrinhos do papel para a tela;
- Estudo sobre a adaptação das principais características das histórias em quadrinhos ao serem publicadas no Instagram;
- Uma perspetiva da nona arte nos tempos atuais e na rede social Instagram, bem como, uma previsão de futuras atualizações para melhor funcionalidade.

É necessário pontuar que, ao longo dessa pesquisa, utilizou-se o termo histórias em quadrinhos, terminologia em português do Brasil, para denominar o género estudado. Uma vez que o nome banda desenhada é uma classificação conformada para a arte sequencial que possui as *strips* e a sua leitura horizontal: “História em quadrinhos é o termo válido de ser definido, pois ele se refere à media em si, não a um objetivo específico,

como almanaque ou tira de banda desenhada fazem¹ Scott McCloud (1994, p.4).

Durante o presente estudo usou-se a tradução do próprio autor deste documento, salvo indicação em contrário, portanto são da responsabilidade do mesmo.

¹ Comics' is the word worth defining, as it refers to the medium itself, not a specific objectas 'comicbook' or 'comic strip' do".

Contextualização /Antecedentes

A presente dissertação busca compreender o atual movimento das histórias em quadrinhos nas redes sociais tendo como foco principal a utilização e aplicação dessa linguagem no Instagram. Parte-se da constatação de que as histórias em quadrinhos no Instagram são relevantes do ponto de vista cultural, seja por serem uma ramificação evolucionária do que consideramos histórias em quadrinhos, seja pela tendência global que tem se mostrado e que já não pode mais ser contestada, como postulou Caitlin Rosberg (2020).

Um dos pressupostos fundamentais deste estudo é a ideia de contiguidade entre os quadrinhos publicados em papel e os publicados em meios com ecrã (tela); isto é, tentou-se, ao longo deste trabalho, apontar que os quadrinhos virtuais seguem o mesmo conceito que outrora denominaram a história em quadrinhos como nona arte.

Desde o seu surgimento, a história em quadrinhos teve a sua relevância muito criticada e até marginalizada no mundo artístico. Por muitos anos, houve um julgamento negativo dessa modalidade e, para além disso, um questionamento em relação à classificação como arte desse processo criativo de narração: “Quando eu era criança, eu sabia exatamente o que eram as histórias em quadrinhos. Elas eram aquelas revistas brilhantes e coloridas recheadas de arte ruim, histórias estúpidas e caras em malhas” (McCloud, 1994, p. 2)². Na citação de McCloud, é possível observar uma postura depreciativa dessa linguagem artística e até um olhar de ridicularização. Ironicamente, nos dias atuais, McCloud é um dos maiores nomes no estudo da história em quadrinhos, tendo três obras publicadas a respeito do tema. Nos seus livros, o autor aponta para a importância da arte de fazer histórias em

² When I was a little kid, I knew exactly what comics were. Comics were those bright, colorful magazines filled with bad art, stupid stories and guys in tights

quadrinhos e ainda disserta sobre o seu processo de desenvolvimento, que foram utilizados nesta dissertação.

Ao observarmos a origem da história em quadrinhos contemporânea, essa importante arte do século XX como afirmou Pierre Horay, (1980, p.10), é possível notar que, ao longo da sua transformação no tempo, os autores pioneiros das suas épocas eram na sua maioria autores independentes; eram, portanto, verdadeiros desbravadores de um novo meio de produzir arte. Somente quando essa modalidade apresentou uma fase de crescimento relevante ou popularidade é que se abriam oportunidades para o investimento de se industrializar em massa e comercializar essas histórias.

É possível notar que o surgimento das histórias em quadrinhos foi acompanhado por críticas e dúvidas a respeito do seu estatuto de arte e também da sua possibilidade de ser um produto a ser comercializado. Atualmente, contudo, essa modalidade tornou-se uma escola de arte reconhecida. É interessante constatar, no entanto, que o segmento de história em quadrinhos que se originou inicialmente no meio digital, principalmente os independentes como os do Instagram, também tem sofrido questionamentos, dúvidas e alguma resistência.

A presente pesquisa pretende debruçar-se sobre as mudanças e continuidades entre as histórias em quadrinhos publicadas em papel e histórias em quadrinhos publicadas em meios com ecrã (tela). De forma concisa: Entre papel e tela. Objetiva-se, assim, desvendar e entender a transição das características que moldam a definição dessa arte sequencial, originariamente em papel, para a tela. Destaca-se, nesse sentido, que a mídia aqui analisada, o Instagram, não foi desenvolvida para suportar esse tipo de arte e, não obstante, trata-se de uma rede online com

o maior número de usuários com oferta e procura de história em quadrinhos, como escreveu Ana Badialle (2019).

Este fato curioso deve-se à função original do Instagram que tem como aplicabilidade compartilhar fotos de momentos vividos que, atualmente, evoluiu para partilhar histórias e ideias. A partir desta evolução de pensamento, a inserção de histórias em quadrinhos no Instagram era inevitável.

Haja vista a importância dessa media para a veiculação das histórias em quadrinhos para tela, a opção por analisar a produção dessa modalidade no Instagram é legítima e justificável. As histórias em quadrinhos em tela aqui analisadas seguem o mesmo modelo de pensamento e estudo visual que as histórias em quadrinhos em papel, salvo algumas limitações ou evoluções devido às migrações de plataforma e o próprio decorrer do tempo.

Tendo em vista essas considerações e o objetivo geral de compreender os afastamentos e aproximações que compreenderam a transição das histórias em quadrinhos publicadas em papel para as em tela, destacam-se três questões específicas nessa dissertação:

- É correto afirmar que os quadrinhos produzidos no Instagram estão no mesmo patamar que as outras histórias em quadrinhos publicadas em outras aplicações em tela e até mesmo as em papel?
- As características da plataforma, foco deste estudo, que inevitavelmente modifica o modo de como se cria e se lê uma história em quadrinhos, é um agravante para a não classificação dessas histórias como arte sequencial, mesmo que sigam o mesmo conceito?

- Apesar de já ser uma tendência confirmada, é possível fazer uma *graphic novel* inteiramente planejada para essa plataforma ou apenas certos tipos de narração conseguiriam ter sucesso no Instagram?

Na primeira parte da pesquisa, foram analisados os estudos de composição em que as histórias em quadrinhos se baseiam, bem como, os porquês se definem como tal. Assim, neste momento inicial, são delimitados e exemplificados os parâmetros que guiam a definição de histórias em quadrinhos e as suas características primordiais. Para tal, o estudo contou com o entendimento de dois dos principais autores da área: Scott McCloud (1994) e Will Eisner (1985).

Após estabelecida a base do estudo e realizada certa contextualização da biografia da história em quadrinhos e o seu peso para a cultura visual, o segundo momento da pesquisa compreendeu a análise das diferenças e semelhanças entre os quadrinhos físicos e os quadrinhos do Instagram. Nesse momento, foram selecionadas obras reais publicadas na plataforma. Ainda nesta etapa, mais adiante, foram analisados ilustradores presentes no aplicativo com as seguintes características: já ter um certo número de postagens de histórias em quadrinhos, possuir grande número de seguidores e diferenciar-se quanto ao método de criação da narrativa.

Devido a esses fatores, os 20 (vinte) artistas escolhidos são adequados para a amostragem do desenvolvimento da arte no Instagram. É importante mencionar que algumas dessas obras já haviam sido analisadas com maior profundidade por terem sido classificadas como cases de sucesso na rede social, já que são mundialmente famosas.

A seleção de casos específicos nessa pesquisa buscou contemplar cada forma de narrativa que se vislumbrou necessária com o intuito de

discutir as características narrativas e a composição visual. Nesse sentido, é importante destacar a possibilidade de limitação ou restrição devido à falta de sucesso na procura de um caso adequado à característica explicada. Essa ausência pode ser explicada uma vez que as características-base utilizadas nesta dissertação foram derivadas do molde da história em quadrinhos desenvolvida para a papel; assim, podem existir fatores que, durante a transição para o ecrã (tela) ou para a aplicação Instagram, foram percebidos como impossíveis de replicar.

Após a fase de análise da ideia e o estudo de caso, a pesquisa voltou-se para o estudo da evolução da história em quadrinhos no meio com ecrã destacando-se, principalmente, as mudanças relacionadas à influência da plataforma do Instagram. Entendemos que os quadrinhos modificaram-se a partir as nuances ocorridas na própria plataforma digital, bem como algumas novas formas de leitura de história em quadrinhos nesta nova era de geração de conteúdo.

É possível situarmos que essas histórias em quadrinhos são uma tendência global, como dito por Erico Gleria em seu mestrado “As histórias em quadrinhos e a indústria cultural”. Contudo, é importante destacar a atualidade desse modelo de história em quadrinhos, com cerca de apenas cinco anos de existência, período em que a própria aplicação Instagram recebeu diversas atualizações e modificações que possibilitaram as mais diferentes formas de se criar uma narrativa.

Partimos da constatação que durante a escrita desta dissertação ou mesmo após dela, outras atualizações surgirão, podendo viabilizar maior criação de novas histórias ou diferentes técnicas narrativas. Essas atualizações também podem ter o efeito contrário, chegando até mesmo a inibi-las.

Dentre as atualizações já existentes e que foram discutidas ao longo desta dissertação, duas receberam a importância de serem citadas aqui, sendo elas:

- A possibilidade de publicar mais de um quadro por postagem, atualização disponibilizada desde 2017, porém ainda com uma restrição de dez quadros.
- A opção mais recente de publicar num diferente formato, esse simulando maior estética de página, porém limitando a visualização dos leitores.

As atualizações têm o propósito de melhorar o rendimento da aplicação, bem como, a construção das histórias em quadrinhos, que são um grande nicho no Instagram. Mesmo assim, ressalta-se que apesar de esta media ser muito utilizada para esse tipo de publicação, a aplicação não foi pensada para esse propósito, nem se mantém apenas com esse tipo de publicação. Afinal, o Instagram continua a ser uma rede social, tendo dos mais diversos conteúdos, e nas suas atualizações observa-se que a empresa busca equilibrar a necessidade de cada um dos seus usuários.

Este trabalho é, para além das considerações aqui já realizadas, fruto da grande paixão do autor por histórias em quadrinhos. Atualmente, também como espectador das mudanças exploradas nesta dissertação, o autor consome esta arte com maior frequência no Instagram ou esporadicamente em alguns outros títulos de maior popularidade em outras medias online, do que em quiosques ou livrarias, como efetuava há anos.

1. Cultura Visual

1.1 Cultura Visual e a Sociedade Contemporânea

Desde o início da própria história, o homem vem registrando os seus feitos e, após todo esse tempo percorrido, diversas formas de expressão foram criadas. Apesar de todo o esforço para criar um método que demonstrasse a vivência de algo e seus fatos causadores, essas formas de expressão desenvolvidas ainda estão longe de se comparar com estar presente, experienciando a realidade da situação que se deseja contar.

Human Nature. We address in this introduction storytelling as a process of our human nature. The process of organizing thoughts and emotions, into a structure, that we shape in units of time, and then tell, in an oral, written or visual form is inherent to us. (Peres et. al, 2016, p.26).

Mesmo assim, a humanidade se esforça dia após dia, durante séculos, para melhorar a forma de contar histórias, com o desejo de marcar os feitos para a posteridade. As gerações que surgiram após aquelas que criaram a história por meio da comunicação visual conseguem não apenas perceber o que aconteceu, como também a maneira como os eventos foram narrados.

Com o desenvolvimento tecnológico, muitas formas utilizadas para comunicar tornaram-se visuais; entretanto, surge a questão de como expressar com imagens, para países com diferentes culturas, um ponto de vista a partir do qual todos consigam absorver a ideia geral de uma história (Ernst H. Gombrich, 1960, p.14).

As civilizações têm o seu próprio desenvolvimento e caminho percorrido, com algumas delas cruzando-se de tempos em tempos e criando diferentes maneiras de contar o ocorrido e mostrar a cultura do

próximo. Para além desse aspecto cultural mais amplo, é possível pensarmos que cada pessoa, dentro dessas civilizações, tem sua visão individual, o que diversifica ainda mais a maneira como se pode ver e perceber uma simples imagem. Entretanto, a arte em si não se resume apenas a expressar visualmente algo; se assim o fosse, o próprio campo da história da arte não existiria como área de conhecimento e estudo.

No estudo da história da arte, há um campo específico denominado de iconologia. Trata-se de uma área que investiga a função das imagens a partir da sua totalidade e simbolismo, como salientou Vítor Serrão (2016). A iconologia tenta entender, assim, como os artistas conseguem comunicar-se de maneira tão fácil através da linguagem da arte, uma linguagem visualmente óbvia e, ao mesmo tempo, misteriosa para quem a enxergar. Esse campo parte da compreensão que os artistas usam a linguagem visual da arte para comunicar, tal como se usassem palavras.

Podemos citar um simples exemplo: como uma esfera, vista a olho nu numa tela, seja ela em papel ou ecrã, mais se assemelha a um disco chato, apenas o tato conseguiria nos dar a real sensação das propriedades de espaço e forma. Contudo, de alguma maneira, a arte consegue criar uma ilusão, com certa luz e sombra aplicada, de forma que todos conseguem ver uma dimensionalidade inexistente, como escreveu Gombrich (1960, p.35-36).

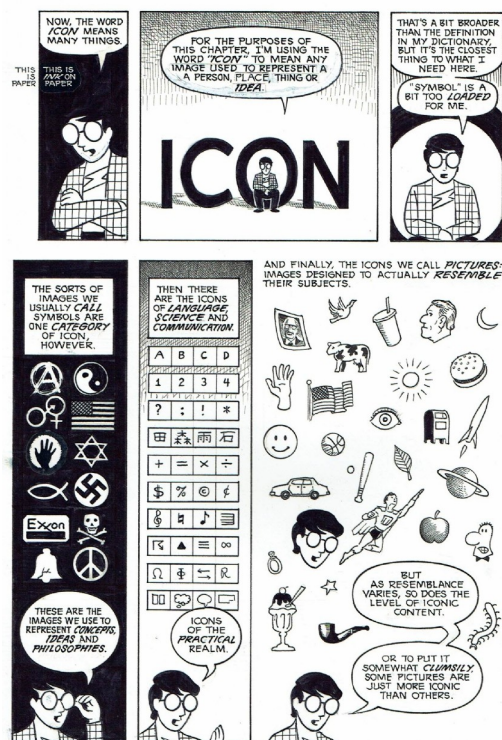


Figura 1: Imagem do Livro *Understanding Comics*

O filósofo norte americano Nelson Goodman (1976, p.255-257) postulou que as obras de arte devem executar uma ou mais funções referenciais, tais como a representação, a descrição, a exemplificação e a expressão. A constituição efetiva sobre cada uma dessas simbolizações vem da finalidade para as quais elas servem. Os limites da semelhança entre a arte e o real são o elo entre a sua forma e a sua função. As ilusões que a arte cria não são apenas o fruto de uma ambiguidade visual, mas uma forma incontestável de análise das aparências nas quais o artista se comunica.

O uso da psicanálise como uma metodologia para estudar certos meios de reprodução visual, torna possível a análise de uma série de teorias que lidam com a subjetividade e a sexualidade humana, além de tentar compreender o inconsciente, como é dito por Gillian Rose em *Visual Methodologies, an Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. A utilização de disciplinas como a psicanálise permite aproximarmo-nos

mais de compreender como os artistas conseguem comunicar-se através de uma linguagem tão refinada como a arte. Apesar de a psicanálise ser um corpo muito diversificado de estudo, o campo visual é-lhe muito importante e por isso a utilização desse campo do saber tornou-se bastante proeminente nas abordagens da cultura visual.

A psicanálise afirma que diferentes conceitos psicanalíticos aplicados a uma mesma imagem podem produzir interpretações muito diferentes acerca da imagem, como dito por Rose (2001, p.147-149). Assim, a psicanálise pode consolidar-se como uma ferramenta importante para investigar como os significados são transmitidos da arte para o mundo real, ainda mais num cenário marcado pelo surgimento de diversas medias nos últimos anos. Essas novas medias, cabe destacar, tendem a dar maior destaque ao visual em si e são modalidades que ainda estão a desenvolver o seu método de concepção e demonstração de imagens para o público, como apontaram Howells & Negreiros (2012).

A aplicação da psicanálise nesse ramo conceitual da cultura visual, que surgiu na era pós-moderna e que não depende apenas de reproduzir imagens, mas também de contextualizá-las em nossa existência, como indicado por Nicholas Mirzoeff (1999, p.8), que compreende evidenciar que esse tipo de comunicação visual tem o propósito de simbolizar. O homem é um animal social, de forma que a comunicação se torna um requisito para a convivência social e os seus símbolos são o meio de comunicação assim como disse Nelson Goodman (1976), assim como uma sequencia de imagens é um método de se comunicar uma historia para um publico.

1.2 Cultura Visual e Quadrinhos (Comics)

From Visual Culture to Design Culture. Since the 1990's, narrative evolved to the form of screen culture and consumption of visual form, specifically related with the earlier discovery of photography, film, animation and the boom of Tv and internet. Design narrative reflecting our human nature and cultural evolution, redefines design culture, within specific geographies, agencies, objects and audiences. (Peres et. al, 2016, p.28)

Nessa seção, analisamos a percepção no cinema e nas histórias em quadrinhos. Tanto numa quanto noutra são resultado de uma geração pós revolução industrial e moderna que esteve em desenvolvimento económico e tecnológico.

Essas duas modalidades são uns dos mais importantes processos de produção visual da atualidade, sendo consideradas como a sétima e nona arte, respectivamente. Definidas como tais, são produções que entram no campo de estudo da cultura visual por terem uma diversidade de imagens passíveis de serem estudadas e examinadas.

Porém, são campos artísticos que não podem ser comparados, na medida em que têm técnicas e atributos diferentes; é possível, contudo, analisar as suas similaridades e diferenças, como a forma com a qual criam e são expressadas na sua composição narrativa e catorze perspectivas: “A cultura visual é definida por seus objetos ou conteúdo, ou se o foco está nos detalhes do próprio método de abordagem³” (Kromm & Bakewell, 2009, p.5).

³ Visual Culture is defined by its objects, or it's subject, or whether the focus lies within the detail of the method of approach itself.

2. Quadrinhos (Comics)

As histórias em quadrinhos, intituladas como nona arte em 1911, são definidas como a junção entre texto e imagem, como disseram Will Eisner e McCloud em seus livros. Essa definição será utilizada aqui, além de possuírem mais dois objetivos primordiais:

- Contar uma história com clareza e cativar o público para a leitura do próximo quadro. Diferente de uma história simplesmente narrada visualmente ou escrita, nas histórias em quadrinhos, a imagem tem um papel fundamental para envolver o leitor, mas, ainda assim, manter uma boa comunicação para que a história possa ter uma relevância. Isso ocorre porque apesar da forte carga visual, as histórias em quadrinhos são focadas, sobretudo, no seu aspecto comunicacional.

A história em quadrino é uma sequência criada a partir da conjugação entre texto e imagem que, juntos, contam uma história. Essa série só ganha significado narrativo após se ter visto o quadro anterior. Assim, é a continuidade entre os quadros que estabelece a conexão entre os blocos; apesar de cortes de tempo e espaço estarem presentes nas narrativas, esses estão ligados e articulados por uma leitura de ação coerente, como é visto na figura 2 (Klawns e Cohen, 1997, p.33).



Figura 2: Exemplo de continuidade em uma história em quadrinhos.

2.1 Etimologia

De acordo com a definição de McCloud (1994), o termo *comics* pode ser definido: “Com.ics (Kom’lks): substantivo plural, usado com um verbo singular. 1. Ícones e outras imagens justapostas numa sequência deliberada com a intenção de transmitir informação e/ou produzir uma resposta estética no observador⁴ (p.9).

Como exposto acima por McCloud (1994) e reafirmado em sites e livros de etimologia, apesar de haver pequenas divergências em relação à definição do sentido dado ao termo *comics*, é possível situar o significado acima exposto como o mais relevante,

⁴ Com.ics (Kom’lks): n. plural form, used with a singular verb. 1 juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”.

2.2 Breve História em Quadrinhos Contemporâneas

Existe uma divergência significativa acerca da origem das histórias em quadrinhos, uma vez que teóricos de quadrinhos discordam não apenas em relação à definição dessa media e a data da sua origem, mas também se é válido buscar essas respostas, assim como questionaram Miller & Beaty (2014, p.12). Ainda no que se refere ao esclarecimento do que constitui as características primordiais que definem essa linguagem, esta dissertação estipulou como parâmetro para a avaliação a afirmação de Rudolf Töppler, pioneiro do gênero quadrinhos, artista gráfico e escritor suíço. Töppler foi responsável pela criação do *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, em 1827, e publicado 10 anos depois, em 1837. No livro *Art and Illusion* (1960), de Gombrich, o autor também utiliza a definição de Töppler como parâmetro.

A história em quadrinhos de Töppler foi publicada e anexada dentro de um jornal dominical e consistia em uma narrativa dividida em até seis quadros desenhados e com textos na parte inferior das imagens. Nessas composições sequenciais com legendas, os desenhos não eram meramente ilustrações para o texto escrito abaixo.



Figura 3: Imagem de história em quadrinhos *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*

As *bilderborgen*, como eram chamadas, são os verdadeiros antepassados dos quadrinhos. Muitas delas apresentam uma história na qual o desenrolar é apresentado por uma sucessão de imagens, como dito por Horay (1980, p.16). Nas *bilderborgen*, contudo, as sucessões de imagens ilustradas são separadas virtualmente por painéis invisíveis, apesar de distribuídos proporcionalmente.

A junção dos dois elementos, imagem e texto, criava uma forma de narrativa única, de modo que a exclusão de um desses elementos fazia o entendimento da história se perder, como escreveu, McCloud (1994,p.47). É importante ressaltar que, nessa obra, como o texto escrito aparece na forma de legenda, ocupando, assim, um campo separado da imagem, ele não incorpora o espaço dimensional da história. Sendo assim, apesar de coexistirem na mesma obra e dependerem um do outro para o entendimento completo da narrativa, como dito por Will Eisner, a imagem e o texto tem uma existência autônoma entre si.

2.2.1 História em Quadrinhos e a Cultura do Século XX

A aparição de uma composição que ligasse a narrativa visual com a linguagem verbal deu-se apenas em 1895 quando a obra *Yellow Kid*, publicada no *The morning Journal* pelo autor e cartunista Richard Outcault, que inovou ao criar balões de fala para os seus personagens. Dessa forma, o diálogo ou narrativa tinham que contemplar o mesmo espaço dimensional que a ilustração e composição do personagem e cenário.

As histórias em quadrinhos marcaram os acontecimentos ao longo do século XX por estabelecerem um espaço próprio entre as demais linguagens e veículos da indústria cultural. Assim, elas diferenciaram-se e tornaram-se influentes dentro de uma nova forma de manifestação cultural formada pela junção dos signos gráficos: grafismo cinético e narrativa visual. Esses elementos, que juntos dominam a dimensão narrativa e o substrato literário, abrem uma nova forma de percepção à expressão criativa e à arte: “Eles exploram como traduzimos, criamos e transmitimos uma mensagem, carregando um certo significado na palavra visual, com uma media diferente⁵” (Howells & Negreiros, 2012, pp. 1-8).

Com o passar dos anos e o crescimento da industrialização, as histórias em quadrinhos tornaram-se um produto típico da cultura de massas, como afirmam Klawns e Cohen (1977, p.108). As histórias em quadrinhos tiveram, então, o seu auge no meio do século XX para frente com as eras de ouro, prata e bronze respetivamente. Entretanto, a evolução da arte não se estagnou na media física, com a revolução da tecnologia e a criação da internet no início do século XXI. Foi, assim, uma questão de tempo até as histórias em quadrinhos migrarem para o ambiente digital, mesmo que parcialmente.

⁵ It explores how we translate, create and transmit a message carrying a certain meaning in the visual word, with different media.

2.2.2 Semelhança com o Cinema

A história em quadrinhos e o cinema são medias contemporâneas uma da outra. Klawe e Cohe (1997) sugerem que ambas as artes vieram de um mesmo ponto de vista, a preocupação com a sensação de movimento e como representá-lo. Assim, é inevitável não existir comparação entre elas. Ao observarmos os marcadores históricos para a exibição das primeiras fitas de filme e para a publicação da primeira história em quadrinho, é possível localizarmos o mesmo período de tempo. Em 1895, os dois estilos de comunicação visual foram criados; o nascimento oficial dos quadrinhos data da aparição num jornal, a 17 de fevereiro, em Nova Iorque. A história em quadrinho, chamada *Yellow Kid*, era da autoria de Richard Outcault; originalmente impresso a preto e branco, foi, em maio do mesmo ano, publicado a cores.



Figura 4: Imagem de história em quadrinhos *Yellow Kid*

Essa obra é considerada um marco das histórias em quadrinhos por ter sido a primeira história com a aparição do diálogo em balões de textos, um elemento típico da caracterização desse estilo: “A diferença básica é

que a animação é sequencial no tempo, mas não espacialmente justaposta, como são as histórias em quadrinhos”⁶ (McCloud, 1994, p. 7).



Figura 5: Imagem de história em quadrinhos *Watchmen* e cena do filme *Watchmen*

O segundo tipo de arte, o cinema, foi introduzido na história pelos irmãos Lumière, August e Louis, no dia 22 de março, do outro lado do mundo, em Paris. Nesta data, os irmãos exibiram a uma pequena plateia a peça *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* que, em alguns segundos, mostrava, em escalas de cinza e sem som, a saída de operários da Fábrica Lumière em Lyon, França. Após essa exibição inicial, houve a apresentação de uma segunda filmagem, *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, que causou um alvoroço aos primeiros que a viram. O pequeno filme em questão tratava da chegada de um comboio a uma estação e os espectadores, que não estavam acostumados a tal representação, acreditaram que era um comboio real diante dos seus olhos, o que criou um certo pânico por medo de serem atropelados.

⁶ The basic difference is that animation is sequential in time but not spatially juxtaposed as comics are. Each successive the same space, the screen while each frame of comics must occupy a different space.

2.3 Quadrinhos (Comics) do Papel à Tela

A adaptação das histórias em quadrinhos do papel à tela, ou simplesmente a observação da diferença entre as características de ambas (papel e tela) gerou, e ainda ocasiona, a origem de estudos para melhor definir onde um segmento começa e a outro segmento termina. Fora evidenciar as suas semelhanças e contrastes além do óbvio, uma ser produzida no papel e a outra em tela. As duas possuem características que foram criadas para melhorar a transição entre quadros e ajudar a leitura, como é visto na tese de doutorado de Alexandra Presser (2020), acadêmica e ilustradora que atua também no Instagram, além de outras medias. A sua tese tem como preceito criar um guia de parâmetros para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em telas pequenas.

Paulo Ramos, em entrevista concedida a Flávio Carneiro (2014) para o site Uol fala sobre a mudança dos quadrinhos para o meio digital:

Com a redução dos espaços nos jornais para as tiras, os autores encontraram na internet um local propício para a circulação desse gênero. Tanto que hoje, no país, o maior número de tiras está na internet, e não mais nos cadernos de cultura dos jornais” (Carneiro, 2014).

Ramos, como pode ser visto na citação acima, aponta para um processo de redução dos espaços na imprensa tradicional para as tiras, ao passo que os autores começam a encontrar na internet um local possível para fazer circular as tiras e histórias em quadrinhos.

O melhor de Calvin Bill Watterson



Figura 6: História em quadrinho de Calvin e Haroldo

É que, como esperado pelas visões futurísticas nas quais computadores, celulares e *tablets* tomam conta das atividades dodia a dia, o consumo de histórias em quadrinhos foi afetado pelodigital. Agora, o número de publicações divulgadas por meio da Internet permite que fãs de HQs não precisem se encaminhar a livrarias para comprar seus colecionáveis: podem, simplesmente,baixá-las (Costa, 2018).

Mirzoeff, em *The Visual Culture Reader* (1998), indica que “a cultura visual compreende os eventos visuais nos quais a informação, o significado ou o prazer são buscados pelo consumidor numa interface com tecnologia visual” (p.4). É possível afirmar que com a mudança da arte para o meio digital, foram sugeridas adaptações que melhor servissem à media.

Assim como há barreiras e limitações com o uso dessa nova media, há também a possibilidade de experimentar e criar algo novo da arte. Nesse sentido, cabe notar que tanto a internet como o meio digital, de maneira geral, já proporcionavam ou produziam características diferentes dos moldes físicos já conhecidos, como postulou McCloud (1994). Um bom exemplo da existência dessa diferenciação entre medias é o tamanho e formato da página; um dos primeiros a estudar as histórias em quadrinhos no ambiente digital, McCloud (1994), fez uma profunda análise sobre o assunto e apesar de muito já ter mudado desde as primeiras tecnologias digitais, o estudo continuará a ser discutido aqui com suas devidas proporções.

Afinal, é correto afirmar que, com essas mudanças ao longo dos anos, a totalidade do estudo não é aplicável às histórias em quadrinhos com a rede social Instagram, uma vez que não existe a completa consciência de todos os formatos que surgem na atualidade, resultado do alargamento dos horizontes mediáticos, principalmente do mundo digital, o Instagram como prova disto, como escreveu Eurico Ribeiro (2017). Em entrevista à Folha de Pernambuco (Costa, 2018), o professor e designer Rodrigo Motta coloca o seguinte:

Os quadrinhos são uma linguagem formada por diversos elementos e, no ambiente digital, todos eles podem ser incrementados: os balões podem ser interativos, personagens e cenários podem ser animados e até a própria estrutura de leitura em páginas pode ser quebrada, afinal, página é um conceito do impresso. Se um artista apenas pensar que sua página, ao invés de um arquivo estático, puder ser um GIF animado, por exemplo, já vai mudar radicalmente seu escopo de elementos visuais. Tem muitos quadrinhos assim por aí e são geniais” (Costa, 2018).

2.4 História em Quadrinhos no Instagram

O Instagram é uma rede social na qual o visual é o que mais importa. Originalmente, essa aplicação era apenas para postagens de imagens com uma breve legenda abaixo, como afirmou Priscilla Kinast (2020). Esta breve definição do Instagram, uma aplicação para imagens com legendas curtas abaixo, é possível notar uma semelhança com a descrição da primeira

história em quadrinhos contemporânea, uma imagem seguida por uma legenda na parte inferior. Uma diferença inicial compreende que o aplicativo utilizava fotos, não ilustrações. Contudo, isso não é uma limitação, afinal, mesmo que não feito no digital, é possível, por exemplo, fazer um desenho num caderno ou num pedaço de papel, tirar uma foto e postar, como +e visto na figura 7.



Figura 7: Post de @skottieyoun no Instagram

O maior problema nesta comparação, que poderia refutar esta afirmação, seria a falta de sequência. O Instagram não poderia ser uma banda desenhada sem ser uma arte sequencial e com a limitação de uma imagem por *post*. Na época, a ideia de permitir o sequenciamento de imagens parecia improvável, e mais, totalmente impossível, principalmente se pensarmos que esse *post* estaria numa *timeline* com diversos outros *posts* de outros usuários; assim era o tempo de uma *scroll up* do celular para que a informação daquela foto se perdesse: “A mudança da impressão para a tela também levantou questões fundamentais sobre como histórias em quadrinhos são lidas.”⁷(McCloud, 1994, p. 201).

⁷ The change from print to screen has also raised fundamental questions about how comics are read.

Se fosse qualquer outra aplicação, essa possibilidade de sequenciamento seria mesmo impossível, mas é justamente por ser uma rede social, com foco visual, que o Instagram pode sim, se bem pensado, ser uma história em quadrinhos, como realçou Ryan Kirksey (2020). Isto porque as redes sociais têm o conceito de “seguir” os outros usuários, assim, *posta post*, quem vê a tela do Instagram, vê quadro a seguir a quadro, visualizando a narrativa que o outro usuário quer dar à sua vida. Assim, é possível pensar que era apenas uma questão de tempo até o aplicativo tornar-se quadrinho por completo: “A vida moderna acontecena tela [...] na era da tela visual, a sua posição de espectador é crucial”⁸(Mirzoeff, 1998, p.6).

Instagram is such a large part of modern life, so much so that it has become somewhat of a business for many people. For many creatives, Instagram is the most useful and easy way of showcasing their work, promoting their art and getting their name heard. Instagram is a breeding ground for original artwork to flourish, and comic illustrations are a particular kind of art that is on the rise across the social media platform - not necessarily the Marvel kind, but new, unique and relatable content with a comedic twist in the form of comics. (Livi Player, 2020)



Figura 8: Post de @astrolovesu

⁸ Modern life take place on screen [...] in the era of visual screen, your viewer point is crucial.

No Facebook, estes quadrinhistas arrebanham números pomposos de curtidas, chegando na casa do milhão. Já no Instagram o alcance é menor, mas a maneira de contar as histórias se tornou muito específica e interessante ao encaixar uma pequena narrativa em uma imagem quadrada. Em seguida, quando a rede disponibilizou a possibilidade de publicação de diversas fotos em um só post, a interação com o público aumentou, levando-os a deslizar o dedo na tela, para ver quadra a quadra a história se desenrolar” (Avólio, 2018).

3. Arte Sequencial

“A arqueologia dos quadrinhos é mais a história de uma técnica do que de temas (...) os quadrinhos são uma encruzilhada de caminhos de todas as formas de expressão(...)” (Horay, 1980, p.8). Em sua explicação mais simples, os quadrinhos compreendem o uso de uma série de imagens e símbolos que, quando usados repetidamente, podem transmitir uma ideia e tornar-se uma linguagem original, evidenciou Eisner (1985, p.8).

Atualmente, as histórias em quadrinhos são consideradas uma forma de arte. Contudo, essa denominação demorou a ser estabelecida. Nesse sentido, é interessante destacar o trabalho de Will Eisner, nos anos de 1940, que ajudou nessa aproximação entre os quadrinhos e a arte.

O trabalho de Eisner foi, entre outros fatores, muito importante para a valorização e o reconhecimento das histórias em quadrinhos como arte, já que o artista explorou ao máximo os recursos dessa linguagem. Desde então, Eisner tornou-se uma espécie de guia para vários autores que seguiram com a linha de criação de histórias em quadrinhos no sentido oposto da produção mais industrial da época. Com características e traços mais autorais, esses quadrinhos contavam com uma expressão artística peculiar na retratação de ações humanas, ideias e sentimentos. Deve-se citar as próprias técnicas usadas para os desenhos serem cada vez mais abertos a diferentes possibilidades.

Antes de abranger o universo da história em quadrinhos no Instagram, é necessário explanar todas as possibilidades que existem ao postar-se uma história em quadrinho. Posto isso, o primeiro elemento a ser destacado é a forma da postagem: a maioria delas dá-se no *feed* da aplicação, porém, existe uma outra possibilidade pouco comum que será abordada adiante nesta dissertação.

A publicação de um *post* no Instagram é limitada a um quadrado 1080x1080 px que poderá ser utilizado por inteiro ou não; desta feita, caso a media não tenha esse formato, o restante do espaçamento será preenchido com fundo branco. Existe a opção de, ao escolher este formato de publicação, incluir até dez quadros sequenciais em um mesmo *post*. Dessa forma, é possível estabelecer que, em teoria, um *post* para história em quadrinhos pode ser referente a uma tirinha ou a um capítulo de uma história que será continuada nas postagens adiante ou não.

Ainda considerando esse modelo de postagem, pesquisou-se para o presente trabalho os mais diversos ilustradores de todo o mundo. Através dessa pesquisa, constatou-se que existem diversas maneiras de se fazer uma história em quadrinhos com essa limitação de dez quadros. Entre as mais populares, estão o uso de apenas um quadro, fazendo dele uma tirinha de um quadro só ou até mesmo uma página inteira.

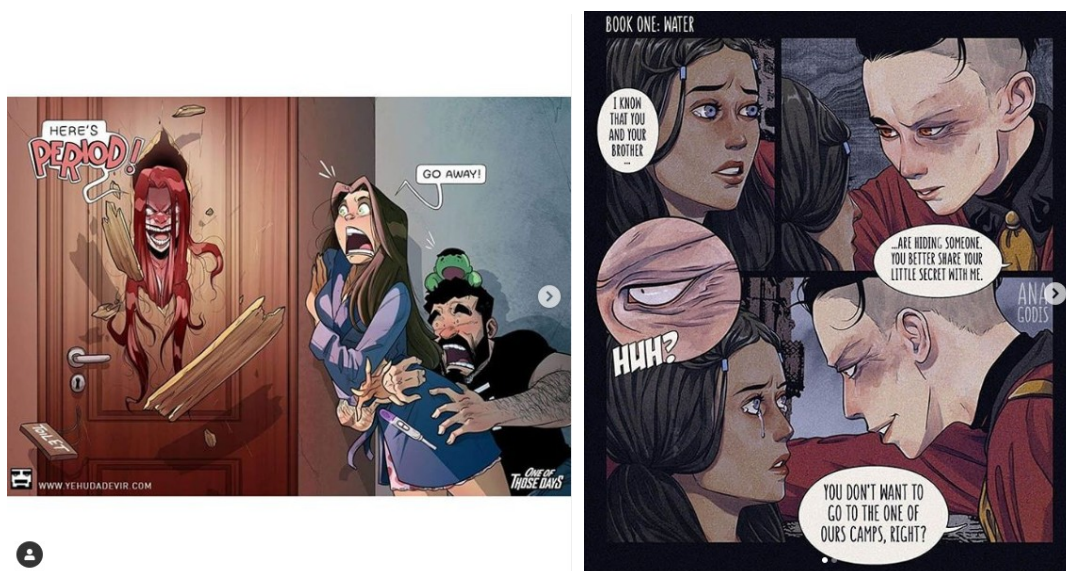


Figura 9 e 10: Post de Jude Devir e Ana Godis

Dentro desta opção de página, existem ainda mais ramificações, sendo elas, uma página mais semelhante às páginas dos *graphic novels*, com quadros mais dinâmicos e irregulares, e também um *layout* de tirinhas

nos quais são encontrados quadrados simétricos separados entre dois, quatro, seis ou nove blocos.

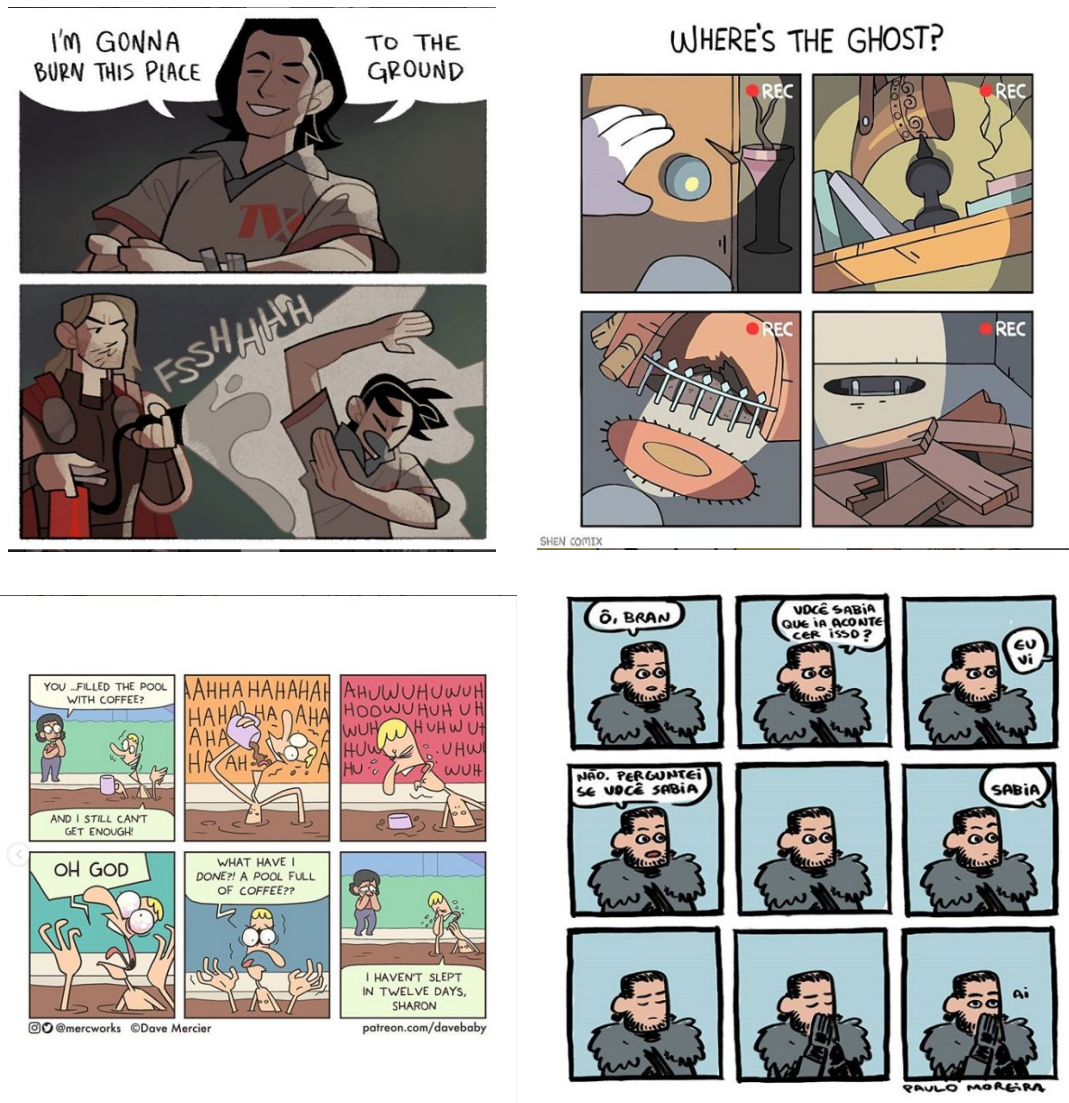


Figura 11: Exemplos de histórias em quadrinhos diversos

É evidente que existem artistas que usam a opção quadro a quadro da aplicação para separar essas composições, que poderiam muito bem estar juntas numa página, como visto acima. Segundo Cohen, a escolha da opção de diferentes tipos de quadrinhos dá-se por esses possuírem características sistemáticas distintas, que podem ser estudadas por métodos empíricos. Há também ilustradores que misturam ambas as

técnicas, colocando primeiro o quadro a quadro separado, de forma a dar mais dinamismo à história, e, ao fim, postam a composição completa como intuito de dar ao leitor a visão final da banda desenhada.

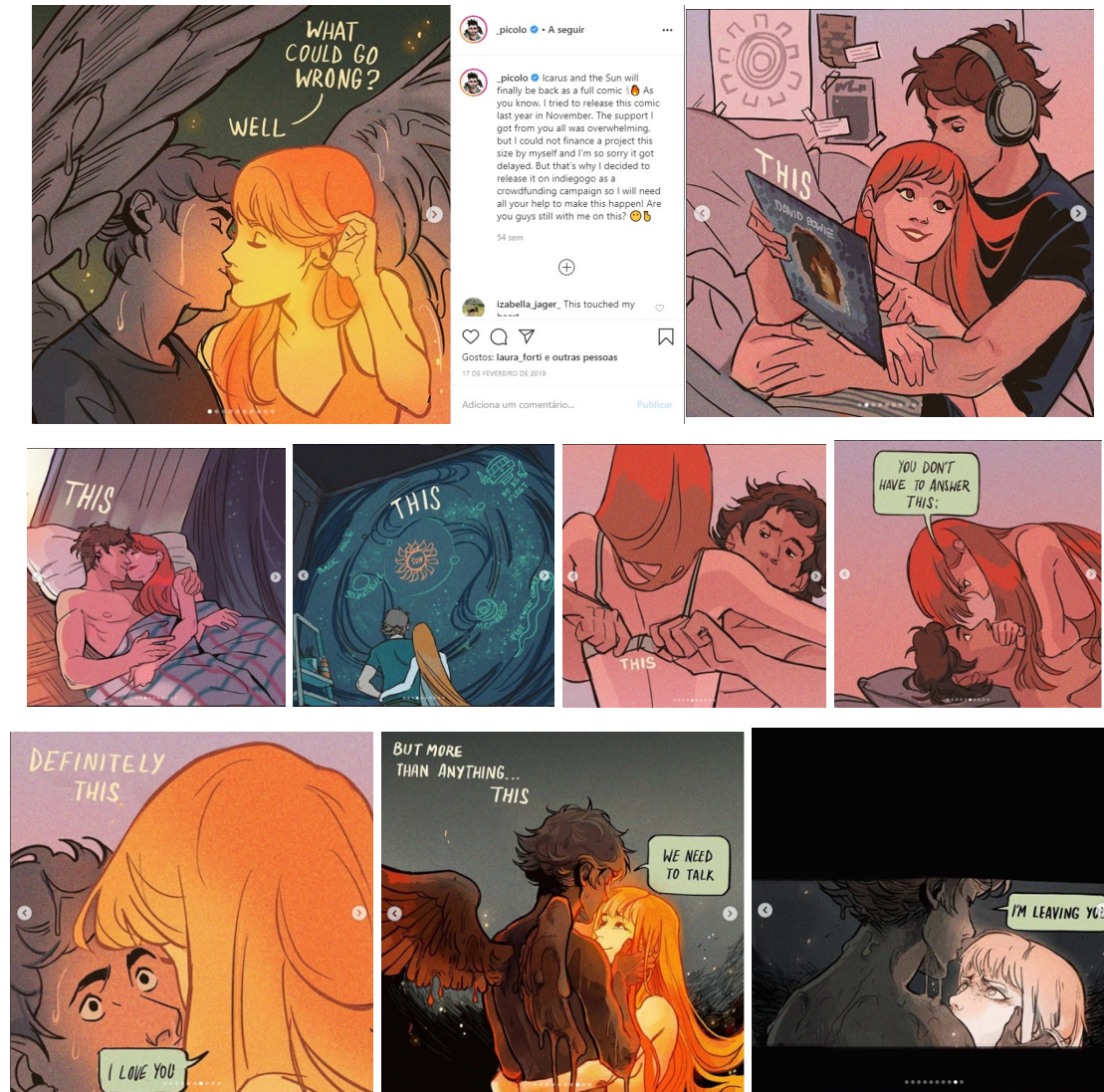


Figura 12: Exemplo de tirinha que faz uso do quadro a quadro

We found that layouts differ in systematic ways, suggesting patterned characteristics of layout which may entwine with influences from other habits of reading, such as writing systems. These patterns also hint at a need for cognitive theories of page layout to take into account cross-cultural findings. Such results thus highlight the benefits of a multi-faceted approach to visual language structure that balances theoretical modeling, psychological experimentation, and corpus analysis. (Cohen, 2017. p. 17).

One important facet of the full-page frame is that planning the breakdown of the plot and action into page segments becomes the first order of business [...] Keep in mind that when the reader turns the page a pause occurs. This permits a change of time, a shift of scene, an opportunity to control the reader's focus." (Eisner, 1985, p.63).



31

A segunda forma de postagem é chamada de *stories*. Inicialmente, essa opção pode limitar a visualização do leitor por um período de 24 (vinte e quatro) horas; há, contudo, a opção de o autor salvar o *story* numa espécie de pasta no seu perfil, permitindo, assim, que ele possa ser revisto pelos usuários que acessem sua página. Essa opção é menos popular devido ao algoritmo do Instagram, responsável por captar a quantidade de seguidores que teriam interesse no *post*, reduzir as visualizações do total de seguidores.

Entretanto, a modalidade de publicação pelos *stories*, se bem explorada, pode se tornar atrativa devido às suas outras características. Uma delas é a possibilidade de separar as bandas desenhadas de maneira mais clara e eficaz, permitindo, inclusive, efetuar a distinção de títulos.

A paginação é mais semelhante à da história em quadrinhos impressa, com uma disposição mais vertical e ocupando a totalidade da tela. Apesar disso, essa opção continua a não sendo tão utilizada, justamente pela questão da quantidade reduzida de pessoas que vêem os *stories* e também por conta do seu mecanismo de *timer*, ferramenta que limita em 15 segundos a permanência da tela até mudar para a seguinte. Cabe destacar, no entanto, que essa transição de telas consegue ser burlada se o usuário continuar com o dedo pressionado na tela.



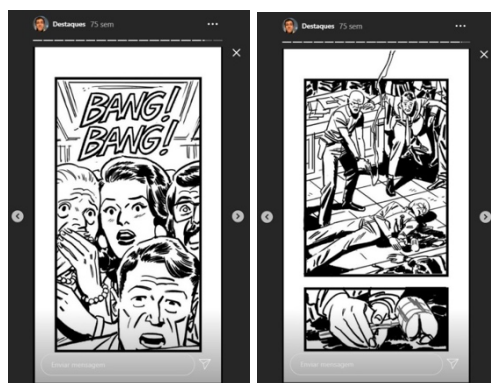


Figura 14: Exemplo de história em quadrinhos utilizando a opção *stories*

3.1 Composição x Conteúdo

Os pontos que foram abordados na comparação e análise dos quadrinhos neste estudo foram separados em dois tópicos: a composição visual e a sequência. O primeiro tópico, a composição visual, engloba principalmente a imagem. Pelo fato de a plataforma ainda não ser considerada 100% profissional para os ilustradores, uma vez que sua criação não foi específica para isso, o estilo ou a qualidade do desenho é opcional.

Geralmente, os quadrinhos não se contentam em usar traços genéricos e propõem algo mais específico ou original, elemento que também existe nas histórias em quadrinhos do Instagram. Essa característica, contudo, não tira o espaço daqueles quadrinhos que usam apenas rabiscos ou esboços para contarem uma história; existem, ainda, os quadrinhos que, apesar de possuírem um traço próprio e trabalhado, não utilizam a arte para a finalização no seu desenho, dando ao quadrinho um ar mais manual.

No tópico da composição visual, o estudo também considerou as palavras presentes na composição como objeto de análise. Essas palavras podem significar um diálogo, um som ou até mesmo uma informação adicional para o leitor, invisível aos olhos dos personagens. Apesar de

serem categorizadas como auxiliares dentro da composição, existem conceitos que só podem ser expressados claramente por meio de palavras, e isso não muda quando os quadrinhos migram para a plataforma digital.

A combinação da imagem com o texto, o enquadramento da composição, e a escolha do autor no tamanho, distância, ângulo e corte da cena também serão analisados no tópico da composição visual. Apesar de, prioritariamente, o enquadramento do Instagram ser literalmente um quadro, é possível burlar essa moldura para um formato retangular, tanto horizontal, quanto vertical. Há mais uma possibilidade de postagem, os *stories*, tema já abordado nesta dissertação e que também será avaliado nesta seção.

O segundo tópico compreende a sequência em si e nela foram analisadas a narração, o fluxo e o movimento presentes na transição quadro a quadro. As histórias em quadrinhos possuem uma linguagem autônoma, na medida em que utilizam mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Assim, a análise de cada elemento será feita com base no que já é reconhecido como característica dos quadrinhos, sejam eles em papel ou em tela. Nesse tópico, foram evidenciadas as similaridades ou diferenciações desses métodos de acordo com sua aplicação nos quadrinhos do Instagram.

3.2 Composição Visual

Escrever e desenhar são vistos como disciplinas separadas, escritores e artistas, como espécies separadas e boas histórias em quadrinhos são aquelas nas quais a combinação dessas duas diferentes formas de expressão é pensada para ser harmônica, mas o quão diferente são elas? Palavras, imagens e outros ícones são o vocabulário da linguagem chamada história em quadrinhos. Uma única linguagem unificada merece um único vocabulário singular.”⁹ (McCloud, 1994, p. 47).

De acordo com Eisner (1985, p.127), as histórias em quadrinhos são textos nos quais a relação palavra-imagem é explorada ao máximo; é, assim, uma forma artística e literária lida com imagens e palavras com o intuito de narrar uma história. De maneira geral, os quadrinhos apresentam uma modalidade própria de linguagem, a visual-linguística. Com a união das duas, cria-se um equilíbrio, pois, com os dois códigos presentes na tela, um supre a lacuna que o outro eventualmente pode deixar, balanceando, assim, a narrativa visual e escrita: “A ideia de que uma imagem pode evocar uma resposta emocional ou sensorial no leitor é vital para o papel das histórias em quadrinhos¹⁰” (McCloud, 1994, p.121).

Ambos os códigos podem ser encontrados separados em outras medias, bem como podem ser analisados separadamente; dentro da leitura dos quadrinhos, contudo, eles encontram-se complementares. Entretanto, se perguntarmos para qualquer leitor de quadrinhos qual dos dois elementos é o mais representado nos quadros, a resposta será as imagens. Nas histórias em quadrinhos, o elemento mais relevante são as

⁹ Writing and drawing are seen as separate disciplines, writers and artists, as separate breeds and good comics, are those in which the combination of these very different forms of expression is thought to be harmonious, but just how ‘different’ they are they? Words, pictures and other icons are the vocabulary of language called comics. A single unified language deserves a single unified vocabulary.

¹⁰ The idea that picture can evoke an emotional or sensual response in the viewer is vital to the part of comics.

imagens, como por exemplo, os traços, as cores ou o enquadramento. Estes, particularmente, informam-nos mais sobre as características das personagens e do desenvolvimento da ação do que o próprio texto presente.

Nos quadrinhos publicados em ecrã (tela), a ideia de composição visual é relativamente incluída, já que, nessa modalidade, é possível incluir som e animações às histórias, possibilidade que foi efetivamente exportada para o Instagram. Apesar de não existir um grande número de adeptos a essa nova concepção de composição, no Instagram, existem casos que unem um som ao quadro, seja ele uma música que sirva de trilha sonora ou até mesmo a fala de um personagem, que pode ser acompanhada de legenda ou não.

A animação é mais presente neste universo digital, apesar de gerar uma controvérsia maior; uma vez que a imagem tem um movimento real, é discutida a possibilidade de essa produção artística deixar de ser um quadrinho para se tornar um desenho animado, outro gênero de arte. A distinção não é clara e a linha que diferencia uma linguagem da outra não é algo discutido nesta dissertação. Foi pontuado, contudo, que quadrinhos animados não poderiam ser incluídos em outro gênero, senão o de história em quadrinhos. Esse é o caso de alguns dos quadrinhos de Adam Ellis, mais conhecido por *@adamtots* no Instagram. Este ilustrador tem o hábito de animar apenas um dos quadros de seu quadrinho; desta forma, em uma mesma página de seu *post* vemos 3 quadros estáticos e um com uma animação simples.

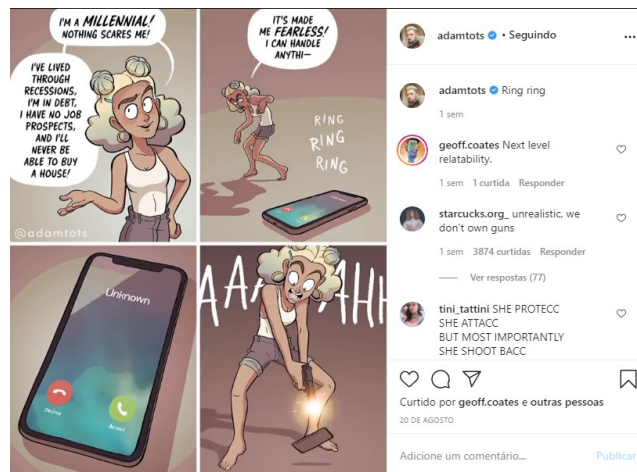


Figura 15: Post de @adamtots no Instagram

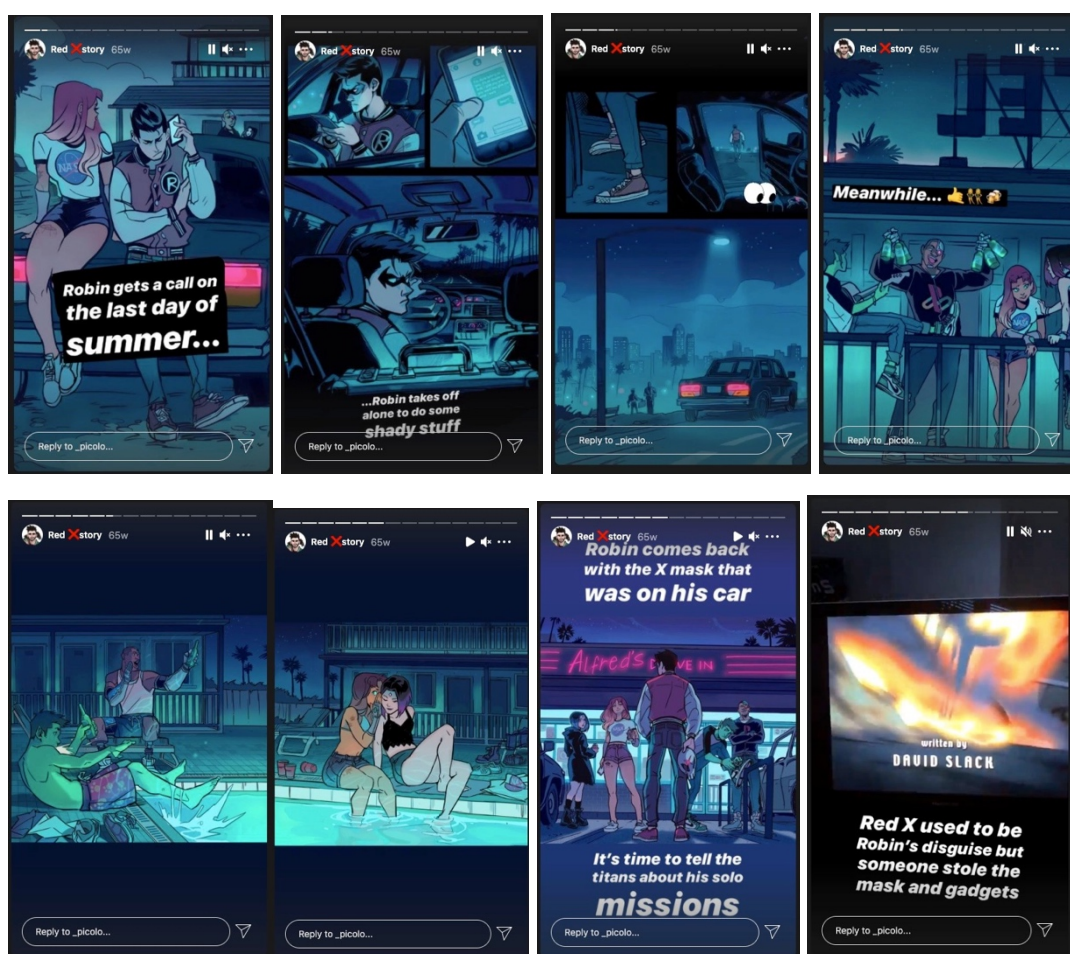
A ideia de acrescentar um movimento real dentro da história em quadrinhos não foi a única característica que este ilustrador decidiu explorar. Adam, que possui aproximadamente 1.7 milhões de seguidores no Instagram, também brinca com o uso de imagens reais, manipulação digital de imagens e desenhos 3D, tudo isso sem tirar a essência das características primordiais das histórias em quadrinhos.



Figura 16: Exemplos de usos diversos em história em quadrinhos digitais

Em relação à composição visual dentro do gênero de quadrinhos digitais, não existe um limite do que pode ou não ser acrescentado. Faz-se

necessário, apenas, ser criativo e saber balancear e dialogar com a fórmula já existente. Por exemplo, um elemento, que até poderia se classificar como imagem, é o ícone, mais especificamente o *emoji*. Uma vez que o Instagram é um aplicativo de redes sociais, no qual boa parte da comunicação é feita por *emojis*, seria natural que as histórias em quadrinhos originárias da aplicação também usassem esse elemento nas suas telas.



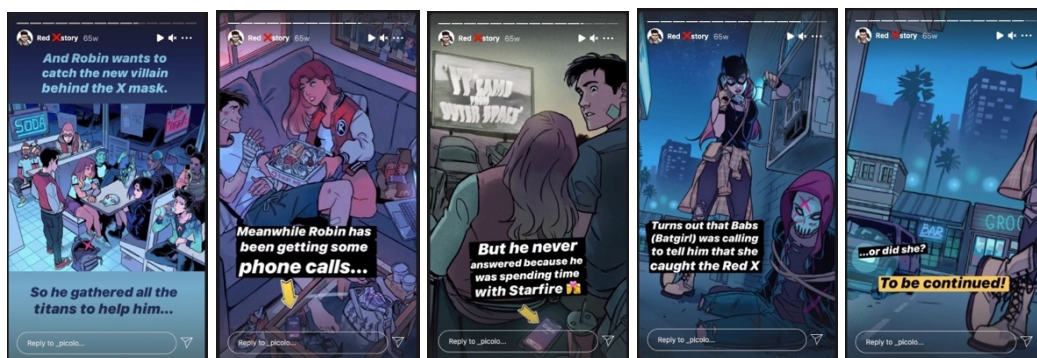


Figura 17: Uso de emojis em histórias em quadrinhos.

3.2.1 Imagem

Os gêneros das histórias em quadrinhos sempre foram fáceis de se distinguir uns dos outros; o estilo que cada um carrega em si é nítido nas páginas, seja pela característica do traço e da cor dos desenhos ou pela forma como as informações são posicionadas nas páginas. Esse estilo de cada gênero era geralmente relacionado à nacionalidade dos autores: os quadrinhos norte-americanos sempre coloridos, com seus personagens musculosos, são uma marca da cultura dos Estados Unidos.

Os mangás preto e branco de personagens com olhos grandes e expressões cartunescas, por sua vez, remetem à cultura japonesa. Entretanto, atualmente é incorreto afirmar que apenas por um ilustrador morar em determinado país, ele irá ter aquele estilo; a globalização e as redes sociais são fatores que mudaram essa relação entre a localização, pertencimento e cultura.

A verdade é que, na atualidade, existe a opção de o ilustrador escolher o estilo que gostaria de desenhar. Mais do que isso, os estilos já não estão mais engessados como antigamente e cada vez mais você consegue ver *graphic novels* dotadas de um estilo híbrido de gênero, como, por exemplo o título *Scott Pilgrim: Contra o mundo*. Esse é um *comicbook* canadiano que possui ambas as características, norte americana e

nipônica. Desta feita, trata-se de uma obra que não pode se enquadrar em nenhuma das duas culturas, por não ser 100% uma ou outra. Um estilo próprio, original, autoral, não só na forma de se desenhar, mas também na forma com a qual se comunica.

De acordo com Eisner (1985): “Em seu estado mais econômico, as histórias em quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando eles são usados repetitivamente para transmitir ideias similares, eles se tornam uma linguagem”¹¹(p.8).

Essa forma de pensar foi potencializada quando se originaram os quadrinhos no Instagram. Isto é, consolidou-se a ideia de que qualquer um poderia criar uma história em quadrinhos e compartilhar com seus amigos. Não era necessário ser um profissional, pois a própria plataforma não pedia isso. Não existia um agravante em relação aos estilos de desenhos, mesmo se fossem apenas rascunhos.

O Instagram é uma rede social, de forma que postar algo que o usuário acredita ser relevante e compartilhar esse conteúdo com amigos e a todos os outros que queiram ver são as únicas condições para o seu uso. E o sucesso de uma postagem é estabelecido pelo quanto seu conteúdo pode engajar.

¹¹ In its most economical state, comics employ a series of repetitive images and recognizable symbols. When these are used again and again to convey similar ideas, they become a language

3.2.2 Texto

O segundo elemento que caracteriza esse tradicional estilo artístico de expressão é o balão de diálogo, como é comumente classificado a maior parte dos textos presentes nos quadrinhos. Os balões nos quadrinhos modernos também são chamados de *phylactera*; o significado original vem da palavra grega antídoto e mostra a relação com “(...) a necessidade de se manter seguro magicamente ao amarrar formulas obscuras em si próprio” (Miller e Beauty, 2014, p. 30). Assim como o cinema abarca umavertente destituída de fala, o cinema mudo, existem tipos de quadrinhos que não usam o texto em suas histórias. Se usarmos uma definição tradicional de histórias em quadrinhos, é possível localizar que esse tipo de linguagem se caracteriza, usualmente, pela junção de imagem e texto.

Podemos notar, nesse sentido, que há um ponto de tensão no que concerne a presença ou não de texto nos quadrinhos. É interessante destacar, de toda forma, que o que é classificado como texto não são necessariamente palavras, mas alguma forma icônica que gera a intenção de diálogo ou alguma outra maneira de comunicação.

Em histórias em quadrinhos, não são necessariamente os personagens que devem se comunicar entre si, mas sim, a comunicação com o leitor. Isto é, o entendimento da narrativa deve ser captado prioritariamente pelo leitor e, assim, se essa compreensão ocorre sem uma escrita específica, o elemento texto pode ser visto como opcional. De acordo com Eisner (1985; p. 10): “As letras, tratadas graficamente, e o serviço de uma história funcionam como uma extensão das imagens. Neste

contexto, elas providenciam o clima, uma ponte narrativa e a implicação do som.¹²



Figura 18: Postagem de @art_veider

Mesmo não sendo necessário, o texto é muito utilizado nos quadrinhos; para dispensar o elemento texto, o ilustrador precisa compensar criando mais elementos visuais para que o entendimento da cena seja claro para o leitor, e nem todos conseguem ter sucesso nesta adaptação. Entretanto, outra controvérsia em relação ao texto é o seu posicionamento na página, uma vez que, se for uma fala, comumente o leitor vai encontrá-la envolta de alguma forma linear, como um balão de fala. A forma pode ser um simples círculo até uma forma espinhosa, dependendo da emoção que o autor queira dar ao diálogo. Outros textos que representam sons podem estar soltos na página, próximo à ação que gerou o ruído, para deixar claro a ligação de ambos.

A definição inicial das histórias em quadrinhos é que o texto precisa estar dentro de cada quadro para fazer parte do quadrinho; esse ponto é o que a história em quadrinhos contemporânea afirma como correto. Mas, se considerarmos a narrativa *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* como o primeiro quadrinho existente, temos o precedente para que o texto fique fora do quadro, afinal foi apenas

¹² Lettering, treated 'graphically' and in the service of the story, functions as an extension of the imagery. In this context it provides the mood, a narrative bridge, and the implication of sound."

com *Yellow Kid*, quase 70 anos após o surgimento da primeira história em quadrinhos, que se incluiu o balão de fala.

Este questionamento foi abordado nesta tese apenas por causa do funcionamento da *infertace* do Instagram. A aplicação dá a opção ao usuário de escrever uma legenda ao postar qualquer tipo de conteúdo, uma espécie de narrativa que pode complementar o diálogo dos quadrinhos ou até acrescentar informações para as histórias.



Figura 19: Uso de legendas em história em quadrinhos do Instagram

Faz-se necessário entender que por se tratar de uma aplicação que não é única e exclusivamente feita para a leitura dos quadrinhos, estes precisam se adaptar ao método de narrativa possível. Essa adaptação, no entanto, não precisa ser vista como um empecilho para o ilustrador, e sim como uma oportunidade de criar sua história de forma diferente e nova. Trata-se, assim, de um desafio em uma plataforma para a qual grande parte da população mundial está com sua atenção voltada diariamente.

3.2.3 Imagem x Texto na Composição

Para a criação de uma história em quadrinhos, é requerido ao ilustrador que ele faça um grande número de escolhas referente a imagens que serão usadas, espaçamento, diálogo, composição entre os elementos, em variados outros aspectos.

Desses fatores decisivos para a construção de uma história em quadrinho, existem 5 tipos básicos que devem ser considerados: a escolha de momento, decidindo assim quais momentos serão incluídos na narrativa e quais são obsoletos o suficiente para serem deixados de fora; a escolha do enquadramento, isto é, a definição do ângulo e da distância correta do cenário, de forma a deixar dentro da visão do leitor apenas o que é estritamente necessário; a escolha das imagens e das palavras, tendo em mente não só as personagens, objetos e cenários, mas também a maneira com a qual eles serão representados.

Nesse fator, considera-se também a informação narrativa a ser passada para o leitor em forma de diálogos e pensamentos. Por último, a escolha do fluxo, não só acerca do que está à mostra em um quadro singular, mas também da fluidez da transição de quadro a quadro, como afirma Eisner (1985).

No Instagram, a regra segue a mesma lógica de pensamento, talvez até com maior cuidado, já que no aplicativo existem limitações em relação ao número de páginas e ao tamanho dos quadros. De certa forma, essas restrições podem ser vistas mais como um treinamento do que uma desvantagem em si. É correto dizer que tais fatores são as características desse gênero, assim como tirinhas de jornais, *one-shots* e *graphic novels*.

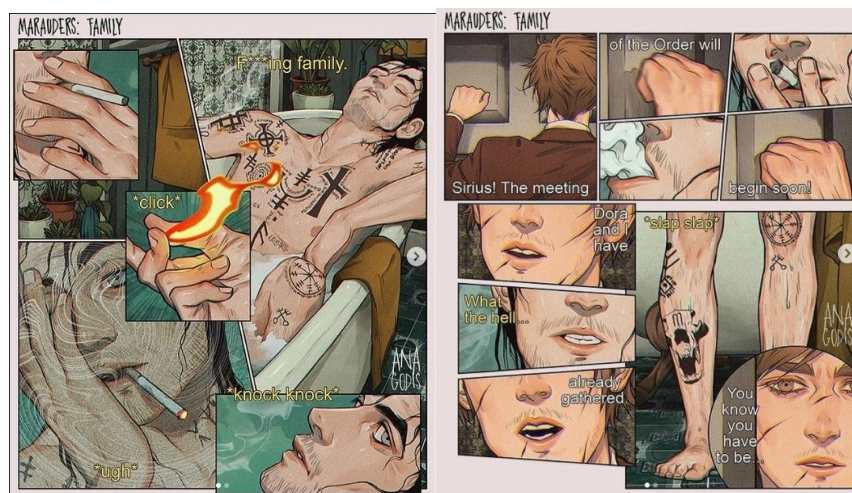


Figura 20: Postagem Marauders: Family

3.2.4 Enquadramento

O enquadramento torna-se uma parte visual dos quadrinhos por trazer à cena uma noção leve de dimensão. O uso do quadro como estrutura faz com que esse elemento não só limite as ações da composição visual, mas também prenda a atenção do leitor e o envolva na narrativa ótica. O quadro e o uso da movimentação quadro a quadro mexem com as emoções do leitor, sendo o elemento responsável pela criação e construção da ação e reação dos quadrinhos e também a criação do próprio envolvimento de quem está lendo:

A forma da moldura (ou ausência de uma) pode tornar-se uma parte da própria história. Pode ser usado para transmitir algo da dimensão, do clima sonoro e emocional em que ocorre a ação, além de contribuir para a atmosfera da página como um todo. A intenção do quadro aqui não é tanto fornecer um palco, mas aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa¹³ (Eisner, 1985, p. 46).

¹³ The frame's shape (or absence of one) can become a part of the story itself. It can be used to convey something of the dimension, of sound and emotional climate in which the action occurs, as well as contributing to the atmosphere of the page as a whole. The intent of the frame here is not so much to provide a stage as to heighten the reader's involvement with the narrative.

Dos elementos que compõem os quadros, nota-se que, apesar da realidade ser tridimensional, o espaço do quadrinho é bidimensional, por mais que os ilustradores tentem mostrar que não. O artista tenta adequar a realidade ao papel dentro do quadro; este acordo como o espaço representado no enquadramento é denominado plano.

Os planos dividem-se em seis principais: o plano geral, um enquadramento em que é possível se observar todo o ambiente onde se desenvolve a ação; o plano total em que o enquadramento coloca as dimensões do espaço próximas ao personagem; o plano americano, que recorta as personagens a partir dos joelhos; o plano médio, que mostra a personagem acima da cintura; o primeiro plano, que limita o espaço ao ombros; e, por último, o plano de detalhe em que é mostrado apenas uma parte do corpo ou de um objeto qualquer, como sublinhou McCloud (1994).

Uma vez que o fluxo de ação é 'enquadrado', torna-se necessário compor o painel. Isso envolve perspectiva e a disposição de todos os elementos. As principais considerações são servir ao fluxo da narrativa e seguir as convenções de leitura padrão. A preocupação com humor, emoção, ação e tempo segue¹⁴ (Eisner, 1985, p. 88).

¹⁴ Once the flow of action is 'framed' it becomes necessary to compose the panel. This involves perspective and the arrange off all the elements. The prime considerations are serving the flow of narrative and following standard reading conventions. Concern with mood, emotion, action and timing follows.



Figura 21: Imagem do Mangá *One Piece*

3.3 Sequência

Eisner (1985) usa o termo arte sequencial para descrever as histórias em quadrinhos. Se separados os quadros, cada um é apenas uma composição visual, que pode até ter uma ação ou um enredo, mas não chega a ser o suficiente para ser classificado como uma história. Apenas quando cada quadro é colocado junto, um ao lado do outro, em sequência, mesmo que sejam apenas dois, é que a arte da imagem se transforma em uma história em quadrinhos.

No Instagram, entretanto, esta sequência é posta a prova, uma vez que a histórias em quadrinhos podem ser encontradas no *scroll up* do *feed*. Se o autor é um dos *profiles* que o usuário costuma visitar com mais frequência, a chance de cada postagem do autor continuar a aparecer no topo de seu *feed* aumenta, variável que depende também de sua frequência de postagem.

Mesmo reconhecendo a possibilidade de uma história em quadrinho surgir com frequência no *feed*, é provável que ela possa estar na metade, ou que o usuário/leitor já tenha perdido algum conteúdo inicial da história. Caso queira acompanhar do início, o leitor precisa dirigir-se à página do ilustrador e procurar o começo da história.

Um mesmo autor pode possuir mais de um título na sua página, além de *posts* que não são relacionados às suas histórias em quadrinhos diretamente, de forma que é preciso manter cuidado em como mostrar a sequência para o autor: “História e Imagens. Na prática, o criador, dada ou recebida uma ideia, começa a desenvolvê-la com palavras e imagens num

todo unificado. É aqui que os elementos gráficos ascendem a uma dominância”¹⁵ (Eisner, 1985, p. 127).

Existem diversas maneiras criativas de separar uma história da outra no *feed* do Instagram, mesmo que essa ação seja necessária. No Instagram, diferente dos quadrinhos físicos nos quais a motivação de leitura são a história e os personagens, boa parte dos leitores decide seguir esses ilustradores pela forma como transmitem as histórias e como dão valor aos pequenos detalhes, sejam esses personagens originais ou *fanarts*, como comumente são chamadas as obras de arte baseadas num personagem ou fantasia notoriamente conhecida que foi adaptada por fãs, como formulou Aaron White (2019). É o ponto de vista deles que engaja os leitores, os quais parecem não se importar de ver algumas histórias colocadas em espera para que outras sejam continuadas. Os leitores entendem, nesse sentido, que há apenas um artista por trás das produções.

Mesmo que o autor decida separar os títulos em duas páginas, tratar-se-ia de uma atividade de maior trabalho para ele e, ainda, com um resultado de maior inconveniência para o leitor, que agora precisaria de acompanhar duas páginas. É o caso de Gabriel Picolo, mais conhecido como @picolo, autor que possui dois títulos em no seu *feed*, “*Icarus and the Sun*” e a sua *fanart* de “*Teen Titans*” além de outras postagens regulares.

¹⁵ Story and imagery. In practice the creator, given or having conceived the idea, sets about to develop it with words and imagery into a unified whole. It is here that the graphic elements ascend to dominance

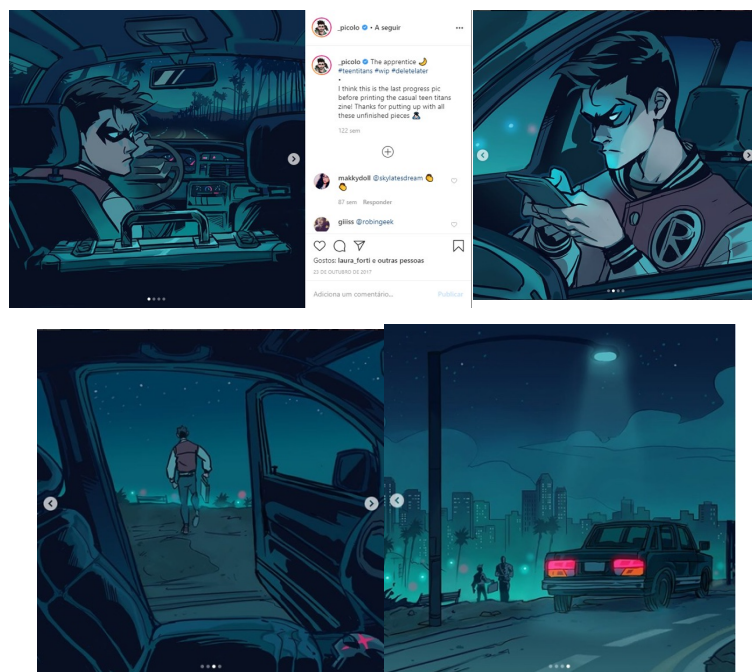


Figura 22: Postagem no Instagram de @picolo

3.3.1 Narrativa

É importante evidenciar que as histórias em quadrinhos do Instagram seguem a mesma lógica narrativa das tirinhas de jornal. As duas formas possuem um pequeno número de páginas estabelecidas previamente e contam com o comportamento do leitor que, em maioria, está a “folhear” o jornal ou o *feed*. Nos jornais, o ilustrador cria uma história curta para aqueles quadros, com um início, meio e fim, mas cujo encerramento não é efetivo, existindo a possibilidade de continuar a história ou diálogo em outros quadrinhos na sequência.

Esse tipo de corte que permite continuidades só é visto nos quadrinhos que se originaram no jornal, pois quando eles são selecionados e postos todos juntos num almanaque de colecionador, por exemplo, o leitor consegue ler a história sem uma interrupção temporal; ele, pode assim, perceber as associações feitas pelo ilustrador entre uma tirinha e outra, dispostas numa mesma página do livro. Essa possibilidade de

publicação cria duas maneiras de se ler uma história em quadrinhos: uma dividida, possibilitando até a leitura não cronológica, algumas vezes, ou em sequência, para aqueles que não estão a ver a história de maneira momentânea, mas acompanhando o enredo.

While each of these Arcs can be treated as a "visual sentence", several Arcs may appear in the context of a whole comic book or graphic novel (usually a strip has just one Arc). This requires a system to incorporate smaller Arcs into a larger understanding [...] Arcs can play functional roles that build even larger "discourse-level Arcs. When we speak of "plot-lines", we often refer to structure of theses discourse-level Arcs. (Cohen, 2013, p.86).

Para criar a ideia de uma continuidade, ainda se usa uma espécie de *cliffhanger* ao final de certos capítulos, senão em todos. Um recurso de roteiro utilizado para prender a atenção da audiência, esse termo teve sua origem por volta do início do século XX, e foi dicionarizada em 1937, no Oxford English Dictionary, como postulou Will Rose (2019). Trata-se de uma técnica muito utilizada nos mangás, por exemplo, nos quais a ação sinaliza com a narrativa o fim do capítulo, mas não o fim da história, dando ao leitor uma noção de que a obra não foi terminada. Dessa forma, o leitor mantém o desejo de continuar a ler para descobrir o que acontecerá a seguir, como escreveu Scott Myers (2014). Nos quadrinhos norte-americanos, esse artifício é utilizado de forma diferente; o *cliffhanger* até pode ser utilizado para manter o leitor interessado, mas tradicionalmente, o fim do capítulo é sinalizado com um balão de fala ao rodapé com o dizer: “continua...”

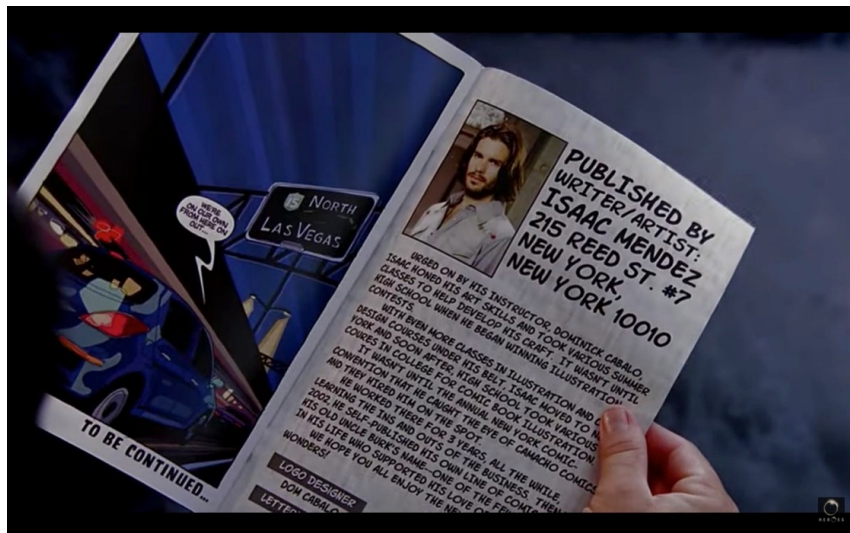
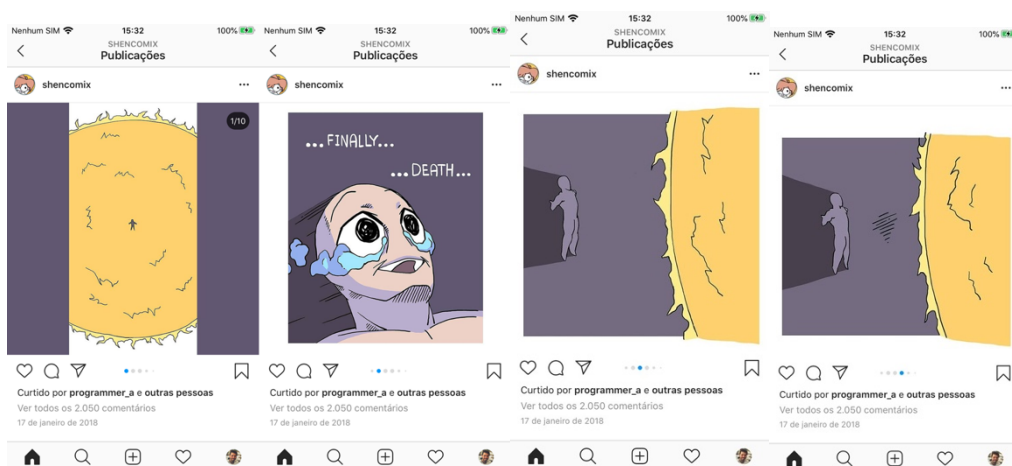


Figura 23: Heroes, the series

Tal como as tirinhas de jornais, esse tipo de continuidade também pode ser visto nos quadrinhos do Instagram. Um exemplo deste modelo de história em quadrinhos é o arco de mês feito por @shencomic entre janeiro e fevereiro de 2018. Nesse período, o autor fez 18 postagens com 124 quadros, referentes à mesma história. Um caso relevante a se ressaltar nesta narrativa foi a divulgação dos produtos do autor, à venda no seu site, entre um *post* e outro, como uma espécie de propaganda própria; esse recurso também é visto em histórias de quadrinhos impressas.



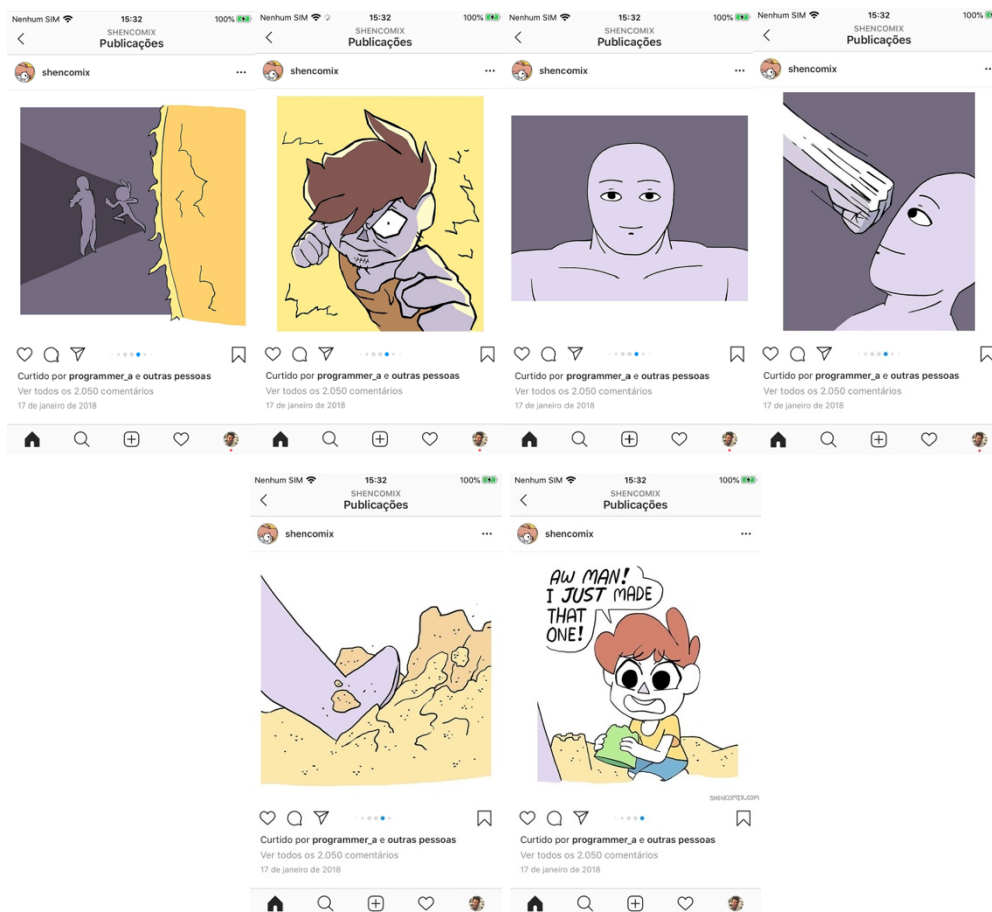


Figura 24: Série de postagens de @shencomix

Anteriormente ao post ser lançado, o leitor consegue instantaneamente deixar seu comentário sobre a história em quadrinhos. Drew Sykes escreveu um artigo sobre como as redes sociais em geral tiveram um impacto sobre a indústria das histórias em quadrinhos. No seu texto, Drew consegue uma entrevista com Dan Jurgens, escritor da *graphic novel* “The death of Superman” onde ele lembra que, para se comunicar com o autor dos quadrinhos, o fã precisaria ser um dos poucos afortunados que escreveram e enviaram uma carta que poderia ser publicada junto a edição seguinte da revista semanal. Já nos tempos de redes sociais todos os fãs têm acesso direto à totalidade dos envolvidos na produção dos *comics*.

Um outro fator, ainda mais interessante, ocorreu durante essa sequência de publicações. Tratou-se de um quadrinho feito dia após dia, sem um planejamento ou roteiro muito elaborado, apenas uma ideia do que o autor, Shen, gostaria de ilustrar e concluir ao final da história. Quando Shen percebeu que não tinha gostado do andamento da história, ele quebrou a quarta parede, termo usado quando o autor conversa diretamente com o leitor, e postou uma publicação na qual diz aos seus leitores que, olhando novamente para seu último *post*, não havia gostado do desenrolar de sua história; pediu, assim, que os leitores desconsiderassem seu último *post* e anunciou a publicação de um novo no dia seguinte, com outra resolução para a continuidade da história.

Entretanto, o mais curioso foi o fato de o autor não ter apagado a postagem do esclarecimento e tampouco a parte da história que não tinha gostado e desejava descontinuar. Dessa forma, o próprio processo de criação de Shen foi encaixado na narrativa.



Figura 25: Post de @shencomix sobre a interrupção

Essa espécie de falta de profissionalismo com o planejamento e a construção da história tem aproximado os leitores das histórias em quadrinhos, porque mostra a forma de se fazer a arte do seu modo mais simples. Essa informalidade, mesmo que indiretamente, dá liberdade aos

leitores para criar as suas próprias histórias com as imagens dos quadrinhos, desenvolver versões alternativas e até fazer *memes*¹⁶, com essas narrativas. Cabe lembrar que o gênero *meme* tornou-se conhecido justamente devido à sua disseminação nas redes sociais.

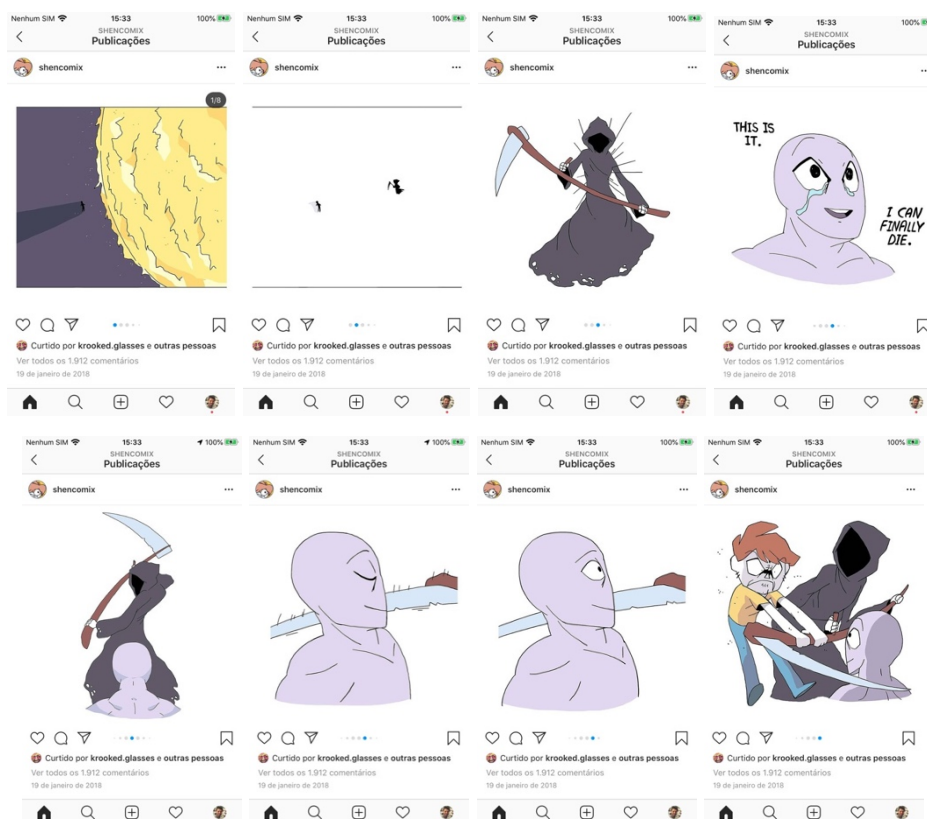


Figura 26: Série de postagens de @shencomix II

As artes de Shen são prova viva dessa particularidade possível com os quadrinhos em tela da interação com o leitor e as mudanças e alterações possíveis a partir dela. Muitas obras do autor acabam, assim, os tendo seus conteúdos escritos retirados e substituídos pelo dos seus leitores, e após isso, republicados. Se alguns acreditam que isso seria uma espécie de violação de *copywritting*, outros vêem este fator como uma forma de

¹⁶ Memes compreendem um gênero de discurso que produz humor ligado à sua eventicidade e está sempre relacionado a um acontecimento da vida, majoritariamente atual, para a produção de sentido.

divulgação e popularização do artista, que já alcançou 2 (dois) milhões de seguidores.

3.3.2 Fluxo

Assim como as imagens e os intervalos entre elas criam a ilusão de vínculo por fechamento, as palavras introduzem o tempo ao representar aquilo que só pode existir no tempo, o som. Com todas as suas ações e reações, um painel pode durar meio minuto ou mais. Mas como isso poderia ser senão um único momento? Nossos olhos foram bem treinados pela fotografia e pela arte representacional para ver qualquer imagem contínua única como um único instante no tempo¹⁷ (McCloud, 1994, pp. 95-96).

Se a narrativa é o conteúdo mais importante das histórias em quadrinhos, o fluxo é o caminho que as informações percorrem. Talvez, este seja, atualmente, o elemento mais precário e passível de ajustes na aplicação. Nessa rede social, a passagem quadro a quadro e a continuação de quadrinhos são confusas e exigem certo afincamento dos leitores para a continuação da leitura. Não existe forma de se marcar onde parou a leitura, muito menos um aviso sobre quando o próximo quadrinho foi ou será lançado.

O trabalho de acompanhar e ler os quadrinhos é todo do leitor. De acordo com Eisner: “Na narração visual, a tarefa do autor é registrar um fluxo contínuo de experiência e mostrá-la como pode ser vista através dos olhos dos leitores¹⁸ (Eisner, 1985, p.39).

¹⁷ Just as pictures and the intervals between them create the illusion of tie through closure, words introduce time by representing that which can only exist in time, sound. With all it's actions and reactions a panel could last a good half minute or so. But how could this be anything but a single moment? Our eyes have been well trained by the photography and by representational art to see any single continuous image as a single instant in time.

¹⁸ In visual narration the task of the author is to record a continued flow of experience and show it as it may be seen from the readers eyes.

Cabe destacar que o quadrinho do Instagram tem um comportamento semelhante à de outros conteúdos de redes sociais, nos quais o leitor consegue ver um *post* e simplesmente continuar seu *feed*. Esse hábito, contudo, prejudica qualquer iniciativa de quadrinhos que possuam uma proposta parecida ao estilo *graphic novel*, como é o exemplo de @anagodis. As suas histórias e estilo são muito próximos a das histórias em quadrinhos físicas, entretanto, até mesmo o seu leitor mais leal tem dificuldade em identificar e seguir com as diversas histórias publicadas pela artista. Isso ocorre porque o conteúdo fica embaralhado no seu feed, sem qualquer forma de separação. De acordo com Eisner: “Histórias de quadrinhos virtuais introduziram novas oportunidades para o fluxo, bem como obstáculos potenciais”¹⁹ (1985, p.9).

¹⁹ Webcomics have introduced new opportunities for flow, and potential obstacles too.

4. Stakeholders no Futuro

A arte traz vantagens para o desenvolvimento humano e cognitivo, na medida em que gera aprendizado e cria emoções, além de ser uma atividade que passa pelo entretenimento e prazer. Para além de nutrir a mente, existem outros benefícios que podem ser citados a partir da arte das histórias em quadrinhos, como por exemplo, as vantagens econômicas, socioculturais e pessoais.

Os quadrinhos do Instagram surgiram há quase 5 (cinco) anos, estão crescendo de maneira significativa e, discretamente, vem aparecendo em outras mídias e sendo percebidos e reconhecidos por isso. Agora mais do que nunca, o aumento parece ser exponencial, uma vez que a quantidade dos quadrinhos e as aparições de artistas têm crescido junto ao uso da plataforma.

Esse destaque e crescimento potencializam as chances de, no futuro, as aplicações disponibilizarem uma área exclusiva para as histórias em quadrinhos, como ocorreu com os vídeos na criação do *IGTV*, uma área dentro do Instagram especialmente desenvolvida para a reprodução de vídeos. No *IGTV* não existe a limitação de tempo, um obstáculo comum para as publicações no *feed* e nos *stories*. Além disso, essa área tem um botão no aplicativo com o intuito de ramificar a procura para apenas esse tipo de segmento de *posts*.

Com a criação de um espaço próprio para os quadrinhos, os artistas irão beneficiar-se, em primeiro lugar, já que o aumento da procura poderá facilitar ou alargar a monetização de seus conteúdos, como maneira de incentivar o crescimento desta área na aplicação. Isso ocorreu, por exemplo, com produtores de conteúdo no Youtube, e *streamers* e *gamers* no Facebook. Essa possibilidade vai ajudar a profissionalização dessa classe e estabelecer esse segmento como uma nova profissão. Com a

criação de mais histórias em quadrinhos no Instagram, o aplicativo poderá beneficiar-se com o aumento de usuários dispostos a explorar esse segmento de ilustração online, bem como o possível aumento de tempo de conexão com os usuários já existentes. A longo prazo, os quadrinhos para tela em si irão se tornar mais significativos no meio da arte, talvez até recebendo mais reconhecimento por terem se tornado uma arte popular tão importante na atualidade. É possível, assim, que essa modalidade de quadrinhos seja um marco na geração de novos artistas e na maneira e meios de se comunicar uma história.

Por fim, não podemos deixar de mencionar que os stakeholders mais importantes são e serão as BigTech, as empresas que fornecem o suporte para o desenvolvimento destas formas de arte que usam a internet como media principal.

5. Conclusão

O presente estudo teve como finalidade analisar o desenvolvimento das narrativas gráficas desenhadas das histórias em quadrinhos na rede social Instagram. Procedeu-se à avaliação das transformações ocorridas para que tivesse acontecido sua adaptação do papel à tela. Conforme a coleta de dados deste documento, nota-se que estas transformações estão em fase embrionária e as atualizações do Instagram são mais uma reação à ação dos ilustradores do que um avanço, por assim dizer. Tendo como exemplo a solução criada pelos ilustradores de desenvolver mais de um quadro na mesma publicação, para que existisse uma sequência narrativa sem depender de uma próxima postagem. Em resposta, o Instagram permitiu, em uma atualização, que o número de imagens anexáveis num post de 1 (uma) até 10 (dez) páginas. Assim, exerce-se desta forma a ideia de arte sequencial em maior escala. Ainda que não seja possível afirmar que esta atualização foi feita exclusivamente para as histórias em quadrinhos, fica evidenciado pelo crescimento de criadores na plataforma que este segmento foi levado em conta quando o Instagram sofreu esta modificação.

O fato deste desenvolvimento, por enquanto rudimentar, pode ser, tão somente, a premissa de inúmeras novas possibilidades que poderão surgir no Futuro. Estas possibilidades irão surgir e crescer simultaneamente com o avanço das histórias em quadrinhos no Instagram que tiveram a eclosão datada aproximadamente há 5 (cinco) anos atrás.

Uma hipótese para futuros estudos, já mencionada neste documento, é que, com o crescimento contínuo deste segmento artístico, o Instagram tenha uma área separada para o mesmo em sua aplicação, conforme ocorreu com outros segmentos. Por derradeiro, a expectativa que se vislumbra é que somente

o tempo será o fator indispensável para sabermos se haverá segmento desse envolvimento artístico.

“Pósfacio”

Posteriormente ao estudo aqui realizado, confirmara-se que as possibilidades sugeridas no presente trabalho vêm surtindo efeito em nossa atual realidade. No início do ano de 2021 uma nova atualização foi feita no Instagram.

O avanço dá a possibilidade do ilustrador de reorganizar seus posts de forma que o leitor seja capaz de seguir a cronologia do quadrinho e não da data das postagens, como anteriormente. Esta função está em uma área separada, como antevisto pelo autor. Pelo fato de se tratar de uma inovação recente, não existe até agora a possibilidade de mensurar os ganhos com esta atualização, uma vez que poucos aderiram a ela. Entretanto pode-se compreender a dimensão deste upgrade, graças ao usuário @_picolo que já aderiu a melhoria, separando e reorganizando seus quadrinhos “Icarus and the Sun” e suas fanarts dos jovens titans.



Figura 27: Printscreen do Instagram de @_picolo

Lista de Referências

- Avólio, A. (2018). Quadrinhos se reinventam em tempos de facebook e instagram. *Veja*. Retirado de <https://veja.abril.com.br/entretenimento/quadrinhos-se-reinventam-em-tempos-de-facebook-e-instagram/>.
- Campanário, E. (2017). As tirinhas chegam às redes sociais. *Laboratoriode JO*. Retirado de <https://medium.com/@laboratoriodejornalismo2017/as-tirinhas-chegam-%C3%A0s-redes-sociais-a7abbfd7690a>
- Carneiro, F. (2014). Com tecnologia, quadrinho tradicionais ganham interatividade e recursos. *Uol*. Retirado de: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2014/02/19/com-tecnologia-quadrinhos-tradicionais-ganham-interatividade-e-recursos.htm>.
- Costa, J. (2018). HQs digitais e o incerto mercado que ainda tem muito o que crescer. *Folha de Pernambuco*. Retirado de <https://www.folhape.com.br/diversao/diversao/diversao/2018/04/08/NWS,64466,71,552,DIVERSAO,2330-HQS-DIGITAIS-INCERTO-MERCADO-QUE-AINDA-TEM-MUITO-QUE-CRESCER.aspx>.
- Costa, M. (2016). Como usar o Stories do Instagram. *Tech Tudo*. Retirado de <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/08/como-usar-o-stories-do-instagram.html>
- Guimarães Veríssimo Serrão. (2016). Teoria da História da Arte. *Letras Lisboa*. Retirado de <https://fenix.letras.ulisboa.pt/courses/thart-3-283923108072052/ver-post/erwin-panofsky-e-o-metodo-iconologico>
- Gbyteinfo. (Desconhecido). Como usar o Instagram Guia para Iniciantes. *Gbyteinfo*. Retirado de <https://www.gbyteinfo.com.br/como-usar-o-instagram-guia-para-iniciantes/>
- Kirksey, R. (2020). Comics on instagram: the good, the bad, and the ugly. *Comic Collecting 101*. Retirado de <https://blog.gocollect.com/comics-on-instagram-the-good-the-bad-and-the-ugly/>
- Kinast, P. (2020). A História do Instagram. *Oficina da Net*. Retirado de <https://www.oficinadanet.com.br/historiasdigitais/29859-historia-do-instagram>

- Kleina, N. (2020). A História do Instagram. Tec Mundo. Retirado de <https://www.tecmundo.com.br/videos/X02csKPPfbA-a-historia-do-instagram-tecmundo.htm?playlistId=PL7cCKVGMzqmbyaouQulXxUJLdwW4qBMpp>
- Luiza Badialle, A. (2019). Arte em tempos de Instagram. *Fala*. Retirado de <http://www.jeanpiaget.g12.br/fala-jp/2019/05/09/arte-em-tempos-de-instagram/>
- Mayers, S. (2014). The value of cliffhangers in screenwriting. Retirado de <https://gointothestory.blcklst.com/the-value-of-cliffhangers-in-screenwriting-ce87f6207e4>
- Rosberg, C. (2020). Instagram is unleashing a new wave of social and creative potential in comics. *Cross talk*. Retirado de <https://aux.avclub.com/instagram-is-unleashing-a-new-wave-of-social-and-creati-1843491659>
- Oliva, M. (2019). Curso online de webcomic: Ilustração para Instagram. *Crehana*. Retirado de <https://www.crehana.com/br/cursos-online-ilustracion-digital/webcomics-ilustraciones-para-instagram/?keyword=instagram>
- Rose, W. (2019). Comics and the Art of the Cliffhanger. Retirado de <https://popularcultureandtheology.com/2019/03/04/comics-and-the-art-of-the-cliffhanger/>
- Syke, D. (2012). Truth, Justice, and Twitter: Social Media in the Comic Book Industry. Retirado de <https://www.ignitesocialmedia.com/social-media-trends/social-media-comic-books/>
- Pardinho, V. (2017). Cinema e Historias em quadrinhos. Ufscar. Retirado de <http://www.ufscar.br/~cinemais/artcinehq.html>
- Player, L. (2020). Instagram comic illustrators: celebrating independent creatives. *Epigram*. Retirado de <https://epigram.org.uk/2020/03/23/instagram-comic-illustrators-celebrating-independent-creatives/>
- White, A. (2019). Design Trends: An Introduction to the Return of Zine Culture. *Shutterstock*. Retirado de <https://www.shutterstock.com/blog/design-trends-introduction-zine-culture>

- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Nova Iorque: W.W. Norton.
- Cohn, N. (2013). *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition os sequential images*. Londres: Bloomsburry.
- Cohn, N. (2017). *The cultural pages of comics: cross-cultural variation inpage layouts*. Londres: Bloomsburry.
- Gombrich, E. (1960). *Art and Illusion*. London : Phaidon Press.
- Goodman, N. (1976). *Art and the Understanding*. [Place of publication not identified] : Hackett Publishing Comp.
- Horay, P. (1980). *Histoire Mondiale de la Bande Dessinée*. Paris: P.Horay.
- Howells, R & Negreiros, J. (2012). *Visual Culture*. London : Palgrave Macmillan.
- Klawa, L. & Cohen, H. (1997). Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: *Moya, A. Shazam! História em Quadrinhos e Comunicação em Massa*. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo.
- Kromm, J. & Bakewell, S. (2009) *A History of Visual Culture*. Oxford [England]; New York : Berg.
- Lumière, L. (1895). *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*. (Film)
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- Miller, A. & Beaty, B. (2014). *The French Comics Theory Reader*. Leuven: Leuven University Press.
- Mirzoeff, N. (1998). *The Visual Culture Reader*. London : Routledge. Moore, A. (1984). *Watchmen #4*. DC Comics. New York.
- Outcault R.F. (1995). *Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*. Book News, Inc. Portland.
- Ribeiro, E. M. (2017). *Narrativa Gráfica como Híbrido entre Cinema, Fotografia e Histórias em Quadrinhos: Estudo e Experimentação*. Universidade tecnológica federal do Paraná.
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies Na Introduction to Researching with Visual Materials*. London, SAGE publications.

Peres, C., Corte-Real, E., & Graça, M. E. (2017). *Design Culture, Animation and Storytelling. In Design Doctoral Conference'16: TRANSversality*(pp. 25–32). Lisbon, Portugal: Edições IADE.

Teixeira de Rosso Presser, A. (2020). *Mobile Comics: Um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena*. Universidade Federal de Santa Catarina.

Topffer, R. (1996). *Les histoires em estampes, Tome 1: Monsieur Jabot. Monsieur Vieux Bois: Deux histoires d'amour*. France.